Play manía

¡Nuevos datos!

THE EVIL WITHIN
ALIEN ISOLATION
F1 2014
FIFA 15
PES 2015

¡EXCLUSIVA!

DEAD ISLAND 2

Descubre la plaga zombi que se desatará en PS4

LOS MEJORES COMBATES DE LA HISTORIA
Jefes finales memorables

New 'n' Tasty
ANALIZAMOS ABE'S ODDYSEE PARA PS4
ADEMÁS... TODO SOBRE LA SAGA

Destiny
¡PROBAMOS EL SHOOTER QUE TE CONQUISTARÁ!

DESCUBRE AL HOMBRE DETRÁS DE LA LEYENDA

DWAYNE JOHNSON

UNA PELÍCULA DE BRETT RATNER

HÉRCULES

PARAMOUNT PICTURES y METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES PRESENTAN A FLYNN PICTURE COMPANY UNA PRODUCCIÓN EN COLABORACIÓN CON RADICAL STUDIOS DWAYNE JOHNSON "HERCULES" IAN McSHANE RUFUS SEWELL JOSEPH FIENNES PETER MULLAN y JOHN HURT SUPERVISOR DE EFECTOS VISUALES JOHN BRUNO MÚSICA FERNANDO VELÁZQUEZ DISEÑO DE VESTUARIO JANY TEMIME EDICIÓN MARK HELFRICH, A.C.E. JULIA WONG DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN JEAN VINCENT PUZOS DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA DANTE SPINOTTI, ASC, AIC PRODUCTORES EJECUTIVOS ROSS FANGER JESSE BERGER PETER BERG SARAH AUBREY PRODUCIDO POR BEAU FLYNN, p.g.a. BARRY LEVINE BRETT RATNER, p.g.a. BASADO EN "HERCULES" DE RADICAL COMICS STEVE MOORE GUIÓN RYAN J. CONDAL y EVAN SPILIOTOPOULOS DIRECCIÓN BRETT RATNER



Pendiente de calificación por edades

5 DE SEPTIEMBRE

EN CINES 2D Y 3D



EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Remasterizaciones y remakes

Con PS3 se inició la moda de las remasterizaciones, cuando Sony lanzó *God of War Collection* coincidiendo con el primer juego de la saga en PS3... Desde entonces hasta ahora ha llovido mucho y muchas series míticas de PS2 han recibido su consiguiente lavado de cara para aguantar el tipo en las teles HD actuales y permitir a los jugadores más jóvenes (o a los que en su día tenían otras prioridades) recuperar clásicos de la generación anterior. Y con PS4 la historia parece que se repite.

Desde que PS4 se puso a la venta un buen puñado de juegos lanzados para PS3 han disfrutado de una remasterización que les ha colocado a niveles técnicos de la nueva generación, aunque sin modificar su jugabilidad. Lo mismo que los "Collection" o los "Trilogy" de PS3, sólo que en esta ocasión con poco margen para que se nos haya olvidado la experiencia original. *Tomb Raider Definitive Edition, Injustice Ultimate Edition, Metro Redux, The Last of Us Remasterizado* o el próximo *GTA V* son buenos ejemplos. Hay gente que lo considera una mala idea. Que piensa que si se ha comprado una consola nueva es para jugar a juegos nuevos y no a lo mismo otra vez... Razón no les falta, pero jugar a *The Last of Us* o a *Tomb Raider* en PS4 es una experiencias muy superior y merece la pena que los que no hayáis disfrutado aún de estos juegos (o a los que os emocionaron) podáis descubrirlos ahora con las bondades de gráficos más definidos y mayor fluidez de movimientos. Y se nota.

Pero junto a las remasterizaciones también estamos disfrutando de remakes, que parece igual, pero no es lo mismo. En una remasterización se optimiza el juego para la máquina que lo va a mover; en un remake se crea el juego desde cero, siguiendo las pautas del juego original, pero haciéndolo todo de nuevas. En este número vais a encontrar un fantástico ejemplo de remake en *Abe's Oddysee New 'n' Tasty* y otro ejemplo no menos bueno de remasterización en *The Last of Us Remasterizado*. Supongo que habrá tantas voces a favor como en contra de este tipo de títulos y todas tendrán su parte de razón, pero creo que los que amamos los videojuegos siempre debemos estar contentos de que los grandes no desaparezcan del todo y que puedan seguir disfrutándose aunque cambie la tecnología. Y es que quizá, la principal diferencia de los videojuegos con otras formas de arte y de cultura es que para disfrutarse hace falta una tecnología específica. Mientras que para leer un libro, admirar un cuadro o escuchar una melodía sólo necesitamos nuestros sentidos, para disfrutar de un videojuego necesitamos que la tecnología acompañe (consola y televisor).

Lo que nos habéis dicho...

Acalorado



Javier García
Ya tengo mi Playmanía. Creo la voy a coger y me voy a ir la piscina o algo... ¡¡¡MMM, OLA DE CALORRR !!!

¡Épicos!



@IsmaeleroESP
Si saliera en la #playmania190 sería épico. Así mi madre entendería porque todos los meses compro la revista.

Cinéfilos



Juanjo García Villar
Nathan Fillion (Castle) haría un papelón en la película de *Uncharted*.

Extremos



@GalantwoFace
Si me sacáis en vuestra sección de Twitter, me prostituyo. Si me prostituyo gano dinero. Si tengo dinero compro la revista. @revisplaymania

Hypeados



@notinkxines7
He caído en el hype: acabo de reservar #TheLastOfUs para PS4. Soy muy débil.

Positivos



@selenitachan
¿Que *Dragon Age Inquisition* se retrasa? Así me dará tiempo de rejugar el primero y el segundo xD.

De vacaciones



@Arzodover
Con @revisplaymania en la playa, todo un lujo.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... A pensar qué vamos a hacer cuando nada más cerrar este número nos vayamos a la playa...



Borja Abadíe se dio una vuelta por Berlín para probar de primera mano el nuevo *Dead Island 2* y, de paso, conocer a sus creadores.



Sonia guarda esta botella desde 1998. Contiene cerveza de lágrimas de mudokon y casi la abre para celebrar el lanzamientos de *New 'n' Tasty*...



Rafa Aznar estuvo en la final española de GT Academy 2014 y ganó la competición paralela que se organizó entre los periodistas. El trofeo fue un *GT5* firmado por Kazunori Yamauchi.

SUMARIO #190



» **Destiny.** Cada vez queda menos para el 9 de septiembre, Día Internacional de *Destiny*, así que te contamos todo lo que debes saber para estar preparado para afrontar la lucha por nuestro destino.



» **Jefes finales memorables.** Repasamos, con odio y con cariño, los enemigos más geniales de la historia.



» **Avances.** Todos los detalles de los juegazos que están por venir: *Alien Isolation, The Evil Within, FIFA 15...*



EN PORTADA
VUELVEN LOS ZOMBIS

¿Qué sería de los videojuegos sin esos simpáticos infectados que se dejan vapulear, trocear y explotar en nuestras aventuras preferidas? La fiebre zombi no se apaga y, como muestra, este reportaje.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



La saga *Pro Evolution Soccer* hará por fin su debut en PlayStation 4, tras la "probatura previa" que fue *PES 2014*.

PES 2015 | PS4 / PS3 | KONAMI | DEPORTIVO | OTOÑO



Un nuevo intento de evolucionar el fútbol

CON EL SALTO A PS4, LA **SAGA DE KONAMI** TRATARÁ DE RECUPERAR EL ESTILO DE PS2

Tras arrasar en los tiempos de PS2 con su fútbol total, la saga *PES* se hundió en una crisis de juego en la etapa de PS3. Sin embargo, la directiva de Konami se ha puesto las pilas para volver a aspirar al Balón de Oro, aprovechando que, esta temporada, la saga hará su debut en la nueva generación. *PES 2014* fue una pequeña avanzadilla para el Fox Engine, pero se le notó la falta de pretemporada, reflejada en un control algo tosco, ciertas ausencias (como modos de juego que no estaban incluidos de serie) y unos rostros que, en gran medida, empeoraron respecto al año anterior. Esta vez, gracias a la experiencia adquirida, el PES Team, con la ayuda de un nuevo estudio abierto por Konami en Windsor (Inglaterra), se ha propuesto revitalizar la saga. El juego fue presentado en Old Trafford, el estadio del Manchester United, y las primeras impresiones de quienes lo han probado son buenas. No parece estar aún al nivel de *FIFA*, pero sí parece que ha corregido los errores del año pasado, tanto en lo técnico como en lo jugable, en su intento de volver a las raíces, cortadas de raíz abruptamente tras el gran *PES 6*. El control estará muy mejorado, para que cualquier mínimo toque de joystick se refleje en la pantalla en forma de quiebros y diversos ritmos de carrera con los que romper la cintura a los rivales (hacer florituras no será fácil). El sistema de disparos se ha rehecho, para que haya un mayor control sobre la dirección y la potencia de los tiros. Asimismo, la mecánica de los pases será más profunda. En cuanto a la IA, los jugadores tendrán más en cuenta el contexto general del partido y los porteros achicarán mejor los ángulos y se lanzarán con más realismo, gracias a los cambios en su centro de gravedad. La característica PES ID estará potenciada, para que los principales equipos y estrellas mundiales empleen el mismo estilo de juego del que hacen gala en la realidad (con el Madrid al contraataque o el Barça tocando hasta el infinito). Gráficamente, se notará ya la experiencia con el Fox Engine. Según el PES Team, se han recreado fielmente las caras y los movimientos de más de 1.000 jugadores. Además, las animaciones se han rehecho para que no haya "interrupciones" entre una y otra, de modo que los futbolistas se moverán según su velocidad y su posición respecto al balón. El ambiente de los partidos también estará más conseguido, gracias a la iluminación en tiempo real (con efectos de lluvia) y a la recreación del público, que se comportará según el contexto. Aún no se han detallado los modos de juego, pero Konami ha prometido actualizaciones semanales y un editor de jugadores muy remozado.



Hay cinco ligas confirmadas por ahora: las de España, Inglaterra, Italia, Francia y Brasil. ¿Se mantendrá la Champions?



©KDE



El césped se podrá "configurar" de varias formas. Podremos pedirle a un operario que lo riegue o ajuste su altura.

©KDE

El desafío de remontar un marcador realmente adverso

PES 2015 debe marcar un punto de inflexión para la saga, pero no lo va a tener nada fácil, no tanto por el margen de mejora que pueda tener respecto al año pasado, sino porque su gran rival, *FIFA 15*, dispone de varios puntos a favor. El primero es la trayectoria ascendente de la saga de EA Sports, que, desde la temporada 2007-2008, no ha hecho más que mejorar y ganar adeptos, incluso entre los fans más acérrimos de *PES*. En segundo lugar, Electronic Arts se marcó un tanto el año pasado, al coger a contrapié a su enemigo y lanzar ya una primera versión para la nueva generación, con un motor gráfico hecho expresamente para ella. Finalmente, *FIFA 15* ya tiene confirmada su fecha para el 25 de septiembre, mientras que *PES 2015* aún no la ha concretado. Retrasarla más allá de principios de octubre podría ser una losa difícil de quitarse de encima. Eso sí, tras los sucesivos fiascos de la saga en PS3, el debut en PS4 apunta maneras esperanzadoras.





EL TERMÓMETRO



SUBEN

THE LAST OF US REMASTERIZADO

The Last of Us ya nos conquistó el año pasado en PS3 y está remasterización en PS4 tiene armas suficientes como para que queramos volver a sumergirnos en esta brutal historia de supervivencia.

LOS RUMORES DE MÁS REMASTERIZACIONES

Y al calor de este éxito podrían llegar más remasterizaciones de éxitos de PS3 a PS4. Se habla de los *Uncharted*, de *Beyond: Dos Almas*, de *Sleeping Dogs*, de *DmC*... De momento son sólo rumores, pero...

LA LUCHA VOLVERÁ A PEGAR FUERTE

Mortal Kombat X se anunció en el pasado E3 y este mes Bandai Namco ha confirmado el desarrollo de *Tekken 7*. Y otra que podría unirse al "torneo" es Capcom, ya que se rumorea que podría estar empezando a pensar ya en *Street Fighter V*... "Round 3: Fight!"

BAJAN

CIERTAS NOTICIAS EN CIERTOS DIARIOS

El periódico sensacionalista inglés The Sun vuelve a armarla publicando un "reportaje" en el que afirma que los videojuegos son tan adictivos como la heroína. Afortunadamente, cada vez quedan menos medios de comunicación que dan cabida a estas patrañas.

LOS JUEGOS QUE SE INSPIRAN EN PELÍCULAS

Los juegos inspirados en películas suelen escudarse en el atractivo de la licencia para ofrecernos un producto de escasa calidad. Los últimos que hemos probado de ese corte (*Transformers: The Dark Spark* y *Kick-Ass 2*) cumplen desgraciadamente con este "patrón".

BATTLEFIELD HARDLINE SE RETRASA

De entre toda la ola de retrasos que hemos sufrido estos últimos meses llama la atención el de *Battlefield: Hardline*, que se va a 2015. Muy chungo lo debían ver en Electronic Arts para retrasar una de sus apuestas más fuertes de cara a la campaña navideña.





Estuvimos en la final española de GT Academy

FINAL ESPAÑOLA DE GT ACADEMY 2014 | VELOCIDAD | PS3 | 19-20 DE JULIO DE 2014

GT Academy, la competición organizada por Sony y Nissan para convertir a jugadores de *Gran Turismo* en pilotos profesionales, no para de crecer. En un mundo en el que triunfar depende, en buena medida del dinero, esta vía se ha convertido en una prioridad para miles de jóvenes.
El 19 y el 20 de julio se celebró la final española del certamen, en la que tomaron parte catorce aspirantes que habían llegado a través de una fase de clasificación online con *Gran Turismo 6*, varios eventos presenciales y una aplicación de Facebook. La competición fue la más atractiva de cuantas ha habido en España, pues por primera vez se disputó en un circuito. El elegido fue Ascari, uno de los más exclusivos de Europa y al que *GT6* ha dado fama mundial.
El primer día, los catorce candidatos tuvieron que hacer frente a una serie de pruebas físicas para comprobar su estado de forma: una carrera de 4'2 kilómetros por el sinuoso trazado de Ascari, salto vertical, flexiones, abdominales y el test de Course-Navette. A eso le siguieron una entrevista personal (con una parte en inglés) y tres pruebas de conducción con *GT6*.
El domingo, los aspirantes se subieron por fin a dos coches de verdad: un Nissan Juke y un Nissan 370z. Haciendo balance de todo, los cuatro elegidos para viajar al Race Camp de Silverstone fueron Carlos Martínez, Rafael Tourón, Cristian Manzano y Andrés Estrada.





Los catorce aspirantes tuvieron que hacer pruebas físicas, una entrevista, pilotar en *GT6* y conducir dos Nissan.







THE LAST OF US | CINE | SONY | AVENTURA | SIN CONFIRMAR



La Comic-Con de San Diego sirvió para mostrar un primer cartel promocional de la película, que aún no tiene fecha.

THE LAST OF US

SOON TO BE A MAJOR MOTION PICTURE

Ellie y Joel se preparan para la gran pantalla

The Last of Us, galardonado por numerosos medios como mejor juego de 2013, no para de generar noticias. Casi a la vez que se ponía a la venta la edición remasterizada para PlayStation 4, el marco de la Comic-Con de San Diego servía para mostrar el primer cartel promocional de la película, en el que se ve a una Ellie de carne y hueso sujetando un puñal, lo que da cuenta de que el filme será tan crudo como el juego. No están confirmados aún, pero se rumorea con fuerza que los dos actores protagonistas podrían ser Maisie Williams (Arya Stark, en la serie "Juego de Tronos") y Bruce Campbell, no muy conocido, pero habitual de las películas de Sam Raimi, que es, precisamente, el productor del filme. Naughty Dog tendrá la última palabra al respecto. En cuanto al guión, está corriendo a cargo de Neil Druckmann, director del juego y, por tanto, gran conocedor de todo su imaginario.

AKIBA'S TRIP: UNDEAD AND UNDRESSED | PS3 / PS VITA | BANDAI NAMCO | ROL | OTOÑO

Akihabara nos aguarda para desnudar vampiros

Bandai Namco se ha decidido a traer a España *Akiba's Trip*, un RPG de acción en el que un joven llamado Nanashi tendrá que enfrentarse a una horda de vampiros que está sembrando el caos en Akihabara, el famoso barrio tecnológico de Tokio. El tono general será muy desenfadado, de modo que, para derrotar a los enemigos, tendremos que despojarlos de sus ropas, para que el sol haga el resto.



Akihabara, el conocido barrio tecnológico de Tokio, estará muy bien recreado. Se incluirán 130 tiendas reales.



F1 2014 saldrá únicamente en PS3 y se ahorrará la brutal competencia que habrá en PS4 en el género este otoño.

F1 2014 | PS3 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | 17 DE OCTUBRE

Codemasters apuesta por la fórmula ganadora

Este año Codemasters ha demorado más que nunca el anuncio de su nuevo juego de Fórmula 1, pero se ha debido a una buena razón. Aprovechando la transición generacional entre PS3 y PS4 en la que está inmersa la industria, la compañía británica ha subido su apuesta, anunciando dos juegos diferentes del Gran Circo, en una jugada maestra. Así, *F1 2014* saldrá para PS3 el 17 de octubre, pero no para PS4. El motivo es que Codemasters se encuentra trabajando a la vez en *F1 2015*, un juego hecho expresamente para la nueva generación y que se pondrá a la venta en marzo-abril, coincidiendo con el inicio de la próxima temporada. Eso eliminará el problema de los plazos que ha sufrido la saga desde 2010 (en vez de salir al comienzo de la temporada, como sucede con todos los juegos deportivos, salía al final, lo que le restaba mucho atractivo, por el "desfase temporal").

De momento, sólo se han anunciado algunas características de *F1 2014*, que reflejará todos los cambios de reglamento que ha habido este año, como la introducción de los motores V6 turbo y el ERS. Habrá un sistema que calibrará nuestra pericia para, automáticamente, ajustar el nivel de dificultad. Entre los contenidos, destacarán dos circuitos nuevos (Sochi y Red Bull Ring), el regreso de Hockenheim y la disputa del GP de Bahréin en horario nocturno.



Los coches, con motores V6 turbo y ERS, tendrán un manejo distinto a los de 2013.



El motor gráfico EGO volverá a dar lo mejor de sí, en especial con la recreación de la lluvia.

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO

TEKKEN 7 ESTÁ YA EN GUARDIA

Tekken 7, la nueva entrega de la famosa saga de lucha de Bandai Namco, está ya en camino. Hace unos días, se mostró el **primer tráiler, protagonizado por Kazumi Mishima, esposa de Heihachi y madre de Kazuya**. El juego hará uso del motor Unreal 4 y llegará a PlayStation 4.

ANUNCIO

FALLING SKIES, A LO *XCOM*

Durante la Comic-Con de San Diego, se anunció que **Little Orbit está trabajando en una adaptación de la serie de televisión "Falling Skies" para PS3**. El protagonista será Tom Mason, un profesor de historia que deberá dirigir a un grupo frente a una invasión alienígena. El desarrollo recordará mucho al de *XCOM Enemy Unknown*, con una mezcla de acción y estrategia por turnos, con distintas cámaras.



ANUNCIO

BATALLA DE NUEVO CUÑO

Gearbox, el estudio responsable de los dos primeros *Borderlands*, está trabajando en ***Battleborn*, un shooter cooperativo para PS4** que se caracterizará por un colorido apartado visual. Se han confirmado cinco personajes con distintos habilidades y armas.

LANZAMIENTO

EL GUERRERO MÁS SOMBRÍO

Bandai Namco ha confirmado el lanzamiento de *Shadow Warrior* para septiembre. Se trata de un "remake" para PS4 de un juego de 1997, en el que controlamos a un guardaespaldas que utiliza una katana y armas de fuego, con una perspectiva en primera persona. Sus responsables, Devolver Digital, son los mismos del genial *Hotline Miami*.



NUEVOS DATOS

DRIVECLUB Y MORPHEUS

Paul Rutschynsky, director de *DriveClub*, ha declarado que Evolution Studios cuenta con un equipo dedicado en exclusiva a trabajar con la realidad virtual. **El estudio está interesado en las posibilidades de Project Morpheus**, si bien no significa que su nuevo juego vaya a usarlo.

NUEVOS DATOS

FIRST LIGHT, EN BLU-RAY

InFamous First Light, **el juego basado en *InFamous Second Son*** que puede jugarse sin tener el juego original, **saldrá también en formato físico**. Llegará el 10 de septiembre a un precio de 19,99 euros, a diferencia de la versión digital, que verá la luz el 27 de agosto y costará 14,99 euros.



NUEVOS DATOS

LA MGW 2014 YA SE ACERCA

Ya se pueden adquirir las entradas para **Madrid Games Week, la feria que se celebrará entre el 17 y el 19 de octubre**. Cuestan 9,50 euros, tanto en la web oficial como en tiendas Game.

NUEVOS DATOS

LAS EDICIONES DE *CALL OF DUTY*

Call of Duty Advanced Warfare ha detallado sus **tres ediciones especiales**. La más completa, la Atlas Pro, incluirá una caja metálica, la BSO, un libro, el pase de temporada, un mapa, un paquete de contenido digital, una tarjeta de jugador, dos armas en miniatura y... **¡un exoesqueleto y un casco!** Ya no saben qué inventar... **Costará 119,99 dólares**. La edición Atlas Limited incluirá lo mismo, pero sin el pase de temporada, por 79,99 dólares. Finalmente, la edición más básica, la Digital Pro, costará 59,99.



¿QUÉ PASA CON...?

... los motivos del retraso de *Battlefield Hardline*?

Es uno de los retrasos más sonados ya que EA esta vez no luchará en otoño contra *Call of Duty*. Visceral afirma que necesitan tiempo para mejorar el juego tras tener en cuenta las observaciones de los jugadores que probaron la beta.

... la fecha de estreno de la nueva peli de *Hitman*?

Pues que llegará en febrero a los cines americanos y algo más tarde, el 15 de marzo, a España. Aquí tenéis al Agente 47 interpretado por Rupert Friend.



... *Rock Band*?

¿Os acordáis cuando lo petaban los juegos musicales? Al final, la "burbuja" estalló y dejaron de hacerse, pero en Harmonix parece que están interesados en desarrollar un nuevo *Rock Band* para la nueva generación. ¿Llegaremos a verlo (o mejor dicho, a tocarlo) algún día?

... el futuro de la aventura *The Walking Dead*?

Kevin Bruner, presidente de Telltale Games, ha confirmado en la pasada Comic-Con de San Diego que habrá una tercera temporada de su aventura gráfica *The Walking Dead*, que se une a las otras dos producciones que el estudio tiene en marcha: *Juego de Tronos* y *Tales from the Borderlands*.

... la nueva entrega de la serie *Onechanbara*?

Onechanbara Z2: Chaos para PS4, la nueva entrega de la saga en la que las chicas Aya y Saki se lían a espadazos contra los zombis a 1080p y 60 fps, sale en Japón el 30 de octubre. ¿Y aquí?





■ *Saints Row IV*, uno de los títulos más desternillantes de los últimos tiempos, llega en su edición "GOTY".

SAINTS ROW IV: GAME OF THE CENTURY EDITION | PS3 | DEEP SILVER | AVENTURA | YA DISPONIBLE

Los pandilleros firman el juego del siglo

***Saints Row IV* vuelve a PS3 con su edición definitiva, que incluye una treintena de DLC. La palabra "GOTY" se le quedaba corta...**

Hace un año, *Saints Row IV* aterrizaba en PS3 con una de las propuestas más descacharrantes de los últimos tiempos. Ahora llega la edición definitiva, que incluye tanto la aventura original como los treinta DLC que se han ido lanzando en todo este tiempo (cuyo valor en PSN alcanza los 50 euros). Con su gran sentido del humor, el estudio Volition no ha dudado en mofarse de la moda de las ediciones "game of the year" (juego del año), calificando a la suya como "game of the century" (juego del siglo). El juego está ya disponible a un precio de 30 euros, lo que lo hace ideal para cualquiera que no lo disfrutara en su día.

De nuevo nos toca ponernos en la piel del líder de los Saints, erigido como presidente de los Estados Unidos, tras una invasión alienígena a la que debemos plantar cara. El tono de pandillas callejeras de anteriores entregas queda aparcado para dejar paso a un "sandbox" donde los poderes especiales, como la supervelocidad o el supersalto, son la mejor forma de desplazarse. De los treinta DLC, sólo dos añaden misiones nuevas a la historia. Por un lado, está *Enter the Dominatrix*, que parodia a los extras que suelen acompañar a las películas en DVD o Blu-ray, de modo que los personajes hablan a cámara o comentan la acción mientras jugamos, como si de un "making of" se tratara. Por otro, en *How Saints Saved Christmas* debemos rescatar a Santa Claus y enfrentarnos a galletas de jengibre. El resto de contenidos son armas, vehículos o disfraces, como los que parodian a varios presidentes de Estados Unidos. Machacar aliens nunca había sido tan hilarante.



■ La edición definitiva de *Saints Row IV* se ha puesto a la venta un año después de la "estándar", a un precio de 30 euros.



■ Muchos DLC se centran en añadir contenidos secundarios destinados a provocar la carcajada. Mirad a George Bush...

Otras ediciones definitivas

Ya desde los tiempos de *TES IV: Oblivion*, en PS3 se han lanzado ediciones "GOTY" (o Juego del Año) de todos los juegazos que se lo han merecido. Por su calidad y también por tener un buen puñado de DLC que se añaden al "paquete". Veamos unos ejemplos:



■ Tanto el primer *Borderlands* como su secuela tuvieron una edición juego del año con sus correspondientes DLC. Cientos de horas de diversión en cooperativo.

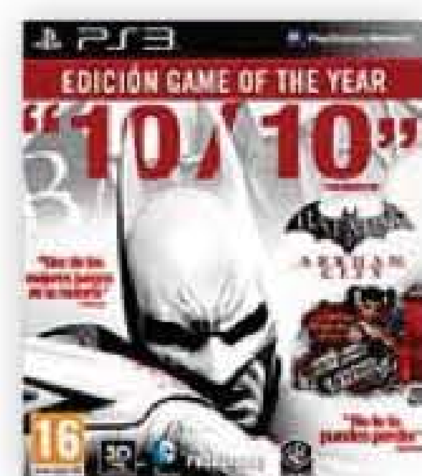


■ *The Elder Scrolls V: Skyrim* compite en pomposidad con la edición "Juego del Siglo" de *Saint Row IV*. Esta edición es ni más ni menos que "Legendaria".



De los treinta DLC, sólo hay dos que añadan misiones. Los otros incorporan nuevos trajes, armas o vehículos.

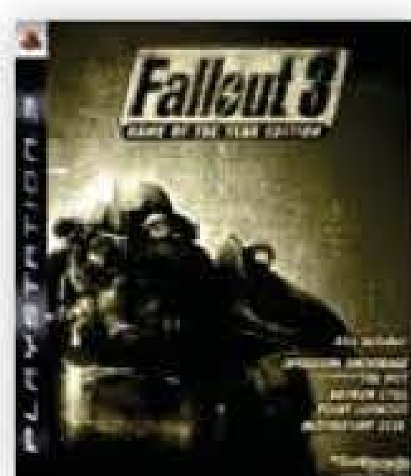




La edición GOTY de *Batman Arkham City* pasará a la historia por lucir una de las carátulas más horrendas del catálogo de PS3. Y la nuestra tuvo menos titulares...



Rockstar dio un buen ejemplo de cómo hacer DLC con *GTA IV* y *Red Dead Redemption*, que salieron en disco de forma independiente aparte de en GOTY.



Bethesda suele ofrecer buenas ediciones GOTY. Ya hemos citado las de *Oblivion* y *Skyrim*, pero también están las de *Fallout 3*, *Fallout: New Vegas*, *Dishonored*...

EL QUIOSCO

REVISTA OFICIAL NINTENDO

» 3,50 € » YA A LA VENTA

¡LLEGA *SUPER SMASH BROS.* A NINTENDO 3DS!

La portada se la dedican a **la versión 3DS** de uno de los juegos de lucha más esperados de todos los tiempos, ***Super Smash Bros***. Y dentro encontrarás un reportaje con **todos los luchadores** revelados hasta ahora, modos de juego, escenarios... Además, reportajes de *Sonic Boom* y los próximos **juegos revolucionarios de Wii U**, avance de ***Hyrule Warriors*** y las **Comunidades** de *Mario Kart 8*, *Tomodachi Life* e *Inazuma Eleven Go!*, con secretos imprescindibles. Y si lo tuyo es **Pokémon**, disfruta del Consultorio de Oak, los equipos de los expertos y, de regalo... **póster doble** de ***Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alpha***.



HOBBY CONSOLAS

» 2,99 € » 22 DE AGOSTO

APASIONADOS POR EL MEJOR BALONCESTO

Con el comienzo del mundial de baloncesto a la vuelta de la esquina, en Hobby Consolas se apuntan a los partidos "virtuales" de ***NBA 2K15*** para traeros un **adelanto especial del mejor simulador de basket del momento**. Además, el número también incluye un **reportaje especial sobre formación** que interesará a todos los que queráis enfocar vuestra carrera profesional al mundo de los videojuegos, otro sobre los juegos de velocidad que vendrán en los próximos meses y un **suplemento de 32 páginas** que repasa los grandes fracasos de la historia de las consolas.



TODOS LOS JUEGOS DE P

De aquí a finales de año se van a lanzar más de medio centenar de juegos para PS4 que prometen hacernos pasar un fin de 2014 bastante movidito. Hay de todo: joyas descargables, grandes superproducciones, secuelas de sagas consagradas y nuevas licencias. Para que no se te escape ninguno de tus favoritos, aquí te dejamos este calendario: ¡Organízate bien!

AGOSTO

ROAD NOT TAKEN
AVENTURA/PUZZLE • SPRYFOX • DÍA 6

Una aventura basada en mazmorras que se generan aleatoriamente en cada partida y que deberemos explorar superando variados puzzles.

THE SWAPPER
PLATAFORMAS/PUZZLE • FACEPALM GAMES • DÍA 6

Esta aventura espacial combina plataformas 2D y puzzles, que tendremos que resolver las particulares habilidades del protagonista: puede crear clones de sí mismo.

KILLZONE SHADOW FALL INTERCEPT
ACCIÓN • SONY • DÍA 6

Los que compraron el pase de temporada disfrutan desde junio de este DLC, que añade un modo cooperativo online para cuatro jugadores. El resto, deben esperar a agosto.

HOHOKUM
AVENTURA • SONY SANTA MONICA • DÍA 13



Su original estética nos tiene fascinados. Ya falta menos para recorrer oníricos y coloristas escenarios volando cual cometa...

COUNTERSPY
ACCIÓN • DYNAMIGHTY • DÍA 20

CounterSpy es un juego de desarrollo lateral con estética animada retro en el que se mezcla acción y sigilo. Se sitúa en una historia alternativa de la Guerra Fría.

PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE
ACCIÓN • POPCAP • DÍA 20

Aprovechando el tirón de los simpáticos personajes del juego de estrategia, PopCap nos sorprende con este juego de acción multijugador, con contenido exclusivo.

MINECRAFT
AVENTURA • MOJANG • DÍA 27



A finales de agosto llega a PS4 este fenómeno de masas que ya ha arrasado en PS3. Y lo hará con edición física y digital.

INFAMOUS: SECOND SON - FIRST LIGHT
ACCIÓN • SUCKER PUNCH • DÍA 27



Este juego basado en *Second Son*, pero con trama y "prota" nuevos sale en formato digital. Llega también en disco el 10 de septiembre.

METRO REDUX
ACCIÓN • DEEP SILVER • DÍA 29

Esta versión incluye los dos primeros juegos de la saga aparecidos en PS3, con todo el contenido descargable y un buen puñado de mejoras gráficas.

SEPTIEMBRE

WARRIORS OROCHI 3 ULTIMATE
ACCIÓN • OMEGA FORCE • DÍA 5 (SIN CONFIRMAR)

Batallas multitudinarias con marcado sabor nipón y con cientos de personajes a elegir. Este beat'em up combina lo mejor de las sagas *Samurai Warriors y Dynasty Warriors.*

DESTINY
ACCIÓN • ACTIVISION • DÍA 9



Es uno de los juegos más esperados del año. Un ambicioso shoot'em up con un potente multijugador y toques roleros.

HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER
ACCIÓN • DENNATON • DÍA 17

Perspectiva cenital y gráficos estilo retro que recuerdan a los primeros *GTA* para un juego de acción que derrocha violencia y diversión por los cuatro costados.

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS
ACCIÓN • CRYSTAL DYNAMICS • DÍA 10

Tras triunfar con *El Guardián de la Luz* en PS3, Lara repite la misma fórmula ahora en PS4: acción en perspectiva aérea, puzzles y multijugador cooperativo.

THE WALKING DEAD
AVENTURA • BADLAND • DÍA 15

Tras arrasar en PS3, Badland edita en blu-ray para PS4 las dos temporadas de esta aventura gráfica. Cada temporada se venderá de manera independiente.

TITAN INVASION
ACCIÓN/ESTRATEGIA • PUPPYGAMES • DÍA 17

Una curiosa mezcla de géneros. En la misma descarga se ocultan dos juegos distintos: un frenético matamarcianos y un juegos de estrategia, tipo tower defense.

DISNEY INFINITY 2.0
ACCIÓN • AVALANCHE STUDIOS • DÍA 19

Esta segunda entrega presenta más de 20 personajes distintos del universo Marvel, que se unen a los personajes Disney del juego anterior.

NATURAL DOCTRINE
ROL • BANDAI NAMCO • DÍA 19

Un juego de rol y estrategia exclusivo para las consolas PlayStation que además de campaña individual tiene un interesante multijugador que acepta juego cruzado.

TETRIS ULTIMATE
PUZZLE • UBISOFT • DÍA 19 (SIN CONFIRMAR)

Para celebrar su 30 aniversario, el clásico *Tetris* vuelve a nuestras consolas con un montón de novedades, sobre todo en el multijugador, online y offline, hasta para 4.

FIFA 15
DEPORTIVO • EA SPORTS • DÍA 25



El simulador que ha marcado a toda una generación quiere seguir manteniéndose en lo más alto añadiendo mejoras.

SHERLOCK HOLMES: CRIMES & PUNISHMENTS
AVENTURA • FROGWARES • DÍA 24 (SIN CONFIRMAR)

Basada en la historia del famoso detective, tendremos que resolver 8 casos que nos enfrentarán a decisiones morales. Estas decisiones afectarán al final de la historia.

RACE THE SUN
VELOCIDAD • FLIPPFLY • DÍA 24 (SIN CONFIRMAR)

Estética minimalista con colores planos y formas geométricas para un veloz arcade en el que corremos siempre con el sol en el horizonte.

CITIZENS OF EARTH
ROL • DÍA 24 (SIN CONFIRMAR)

Con estética de RPG retro, esta aventura nos pondrá en el pellejo del vicepresidente de una ciudad que debe averiguar por qué la gente se ha vuelto loca...

PRO EVOLUTION SOCCER 2015
DEPORTIVO • KONAMI • DÍA 30

Konami se preparar para su asalto a la nueva generación, con un simulador que utilizará el nuevo motor gráfico Fox Engine y promete cambiar absolutamente todo.

OCTUBRE

ALIEN ISOLATION
AVENTURA • SEGA • DÍA 7

Una aventura en perspectiva subjetiva que quiere recuperar el espíritu de las películas clásicas, dejando la acción de lado y centrándose en la exploración.

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR
ROL DE ACCIÓN • WARNER • DÍA 7

Una atractiva mezcla de rol y acción que se desarrolla en un mundo abierto ambientado en la Tierra Media, justo después de los acontecimientos de "El Hobbit".

NBA LIVE 15
DEPORTIVO • EA SPORTS • DÍA 7

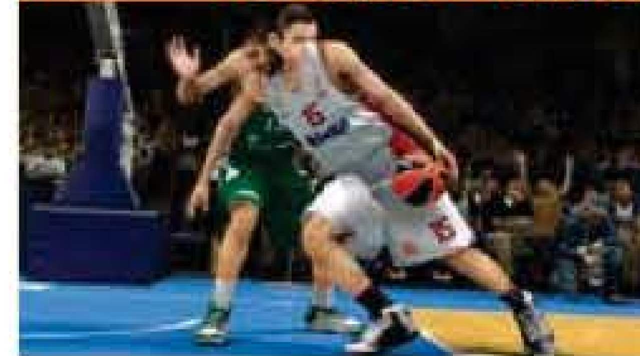
Poco sabemos todavía de la edición de este año del simulador de basket de EA Sports, pero esperamos que mejore (y mucho) a la edición del año pasado.

DRIVECLUB
VELOCIDAD • SONY • DÍA 8



El juego de conducción exclusivo de PS4 promete ofrecernos las carreras más realistas y grandes opciones sociales.

NBA 2K15
DEPORTIVO • 2K SPORTS • DÍA 10



Además de todas las franquicias de la NBA, incluye 25 equipos FIBA. Y ya demostró su gran a puesta por PS4 el año pasado.

HELLDIVERS
ACCIÓN • SONY • DÍA 22

Ambientado en el espacio, este shooter de perspectiva cenital está descaradamente orientado al multijugador. Tendrá funciones de juego cruzado con PS3 y PS Vita.

S4 HASTA NAVIDAD



SKYLANDERS: TRAP TEAM
ACCIÓN • ACTIVISION • DÍA 10

La saga *Skylanders* vuelve a la carga con una nueva entrega que añade, a las figuras habituales, unos cristales donde podremos atrapar a los villanos.

TRINE: ENCHANTED EDITION
AVENTURA • FROZENBYTE • DÍA 10 (SIN CONFIRMAR)

Esta aventura de plataformas y puzzles ambientada en un universo mágico ha triunfado en PS3 y se estrena en PS4 con esta edición completa y remasterizada.

RAVEN'S CRY
ROL DE ACCIÓN • REALITY PUMA • DÍA 14

Ambientada en el Caribe del siglo XVII esta aventura de corte rolero nos enfrenta a una historia de venganza entre piratas, donde no faltarán los duelos de espadas...

THE WOLF AMONG US
AVENTURA • BADLAND GAMES • DÍA 15

La aventura gráfica del TellTale basada en el cómic "Fabulas", que se ha vendido por episodios en PS Store Para PS3, se estrena en PS4 en formato físico.

GRAND THEFT AUTO V
ACCIÓN • ROCKSTAR • DÍA 17 (SIN CONFIRMAR)

La remasterización de este espectacular sandbox que arrasó el año pasado en PS3 nos tiene en vilo. Si ya se veía bien en PS3 esperamos lo mejor en PS4...

THE EVIL WITHIN
AVENTURA DE TERROR • BETHESDA • DÍA 17

Una aventura que mezcla acción y terror y que promete devolvernos la esencia de los survival horror clásicos. Su creador es Shinji Mikami, padre de *Resident Evil*...

EVOLVE
ACCIÓN • 2K GAMES • DÍA 21



Orientado al cooperativo, nos ofrece la posibilidad de formar parte de un equipo de cazadores... o ser la presa.

DEFENSE GRID 2
ESTRATEGIA • 505 GAMES • DÍA 22

Un juego de estrategia del tipo Tower Defense, en el que tendremos que situar nuestras defensas para evitar que hordas de alienígenas acaben con las colonias terrestres.

NOT A HERO
ACCIÓN • DEVOLVER • DÍA 22 (SIN CONFIRMAR)

Un juego de acción 2D con estética retro y pixelada, pero con mecánicas modernas, incluyendo sistemas de coberturas. Trepidante y hasta un pelín gore.

DEEP DOWN
ACCIÓN • CAPCOM • DÍA 22 (SIN CONFIRMAR)

Un mundo de fantasía y ambientación medieval sirve de base para un juego de rol de acción que nos enfrentará a mazmorras generadas aleatoriamente. Será free to play.

JUST DANCE 2015
MUSICAL/BAILE • UBISOFT • DÍA 23

Nueva entrega de la franquicia que arrasa todas las navidades. Podremos bailar y cantar más de 40 temas originales y crear nuestros propios vídeos.

LEGO BATMAN 3: MÁS ALLÁ DE GOTHAM
ACCIÓN • WARNER • DÍA 24 (SIN CONFIRMAR)

La divertida mecánica de los juego *LEGO* se aplica una vez más a Batman que unirá sus fuerzas con otros superhéroes del universo de DC Cómics.

SAMURAI WARRIORS 4
ACCIÓN • TECMO KOEI • DÍA 24

Acción y batallas multitudinarias que se podrán afrontar en compañía de un amigo y permitirá que combatan juntos jugadores de PS3, PS4 y PS Vita. Y será cross-save.

ASSASSIN'S CREED UNITY
AVENTURA DE ACCIÓN • UBISOFT • DÍA 28



La nueva entrega de esta exitosa saga nos llevará a la Revolución Francesa y ofrecerá misiones cooperativas para 4 jugadores.

COSTUME QUEST 2
ROL • DOUBLE FINE • DÍA 29

Una vez más deberemos enfrentarnos a los monstruos de Halloween en combates por turnos en los que nuestro disfraces nos darán habilidades especiales.

SINGSTAR
MUSICAL • SONY • DÍA 30

La saga se estrena en PS4 con 30 éxitos nacionales e internacionales, con la novedad de que podremos cantarlos usando nuestro smartphone como micro.

LORDS OF THE FALLEN
ROL • CITY INTERACTIVE • DÍA 31

Un juego de rol de los difíciles, inspirado en *Dark Souls* y en *The Witcher 2* (es del mismo productor), que nos llevará a un mundo de fantasía medieval.

THE ELDER SCROLLS ONLINE
ROL • BETHESDA • DÍA 31 (SIN CONFIRMAR)

El universo *The Elder Scrolls* se traslada al mundo de los multijugador masivos, en una ventura que sucede 1.000 años de *Skyrim*. A ver si no sufre más retrasos...

WWE 2K15
LUCHA • 2K SPORTS • DÍA 31

Yuke's sigue perfeccionando su técnica en esto de la lucha libre y nos presenta una nueva entrega del juego oficial de la WWE, cargada de novedades.

NOVIEMBRE

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
ACCIÓN • ACTIVISION • DÍA 4



Sleedgehammer Games se encarga de esta nueva entrega, que nos lleva a un futuro cercano con nuevo armamento.

THE CREW
VELOCIDAD • UBISOFT • DÍA 11

Correremos por todo Estados Unidos permanentemente conectados a internet, con lo que nos enfrentaremos a jugadores de todo el mundo en variadas pruebas

NHL 15
DEPORTIVO • EA SPORTS • DÍA 12

El juego oficial de la liga profesional de hockey, con todo el realismo que garantiza la licencia y la calidad propia de todas las producciones de EA Sports.

ROCKETBIRDS 2: EVOLUTION
ACCIÓN • RATLOOP • DÍA 12 (SIN CONFIRMAR)

Acción y puzzles en dos dimensiones con muchísimo humor y protagonizada por simpáticos animales. La diversión se duplica con el modo cooperativo..

TROPICO 5
ESTRATEGIA • MERIDIEM GAMES • DÍA 15

Deberemos gobernar y gestionar una isla tropical desde el siglo XIX hasta nuestros días, que además ofrecerá multijugador cooperativo y competitivo para 4.

STYX: MASTER OF SHADOWS
AVENTURA • CYANIDE • DÍA 14 (SIN CONFIRMAR)

Un juego de infiltración con toques roleros en el que tomamos el papel de un habilidoso goblin que debe ascender a lo más alto de la Torre de Akenash.

FAR CRY 4
ACCIÓN • UBISOFT • DÍA 20



La primera entrega de la saga en PS4 nos ofrece las mismas virtudes de siempre, con gráficos espectaculares.

DRAGON AGE: INQUISITION
ROL • BIOWARE • DÍA 21

Este gran RPG de BioWare se estrena en PS4 con su tercera entrega, en la que deberemos liderar la Inquisición para restablecer el orden en Thedas.

LITTLEBIGPLANET 3
PLATAFORMAS • SONY • DÍA 20



Crea, juega y comparte sigue siendo la clave de este genial plataformas que se estrena en PS4 cargado de novedades.

PROJECT CARS
VELOCIDAD • SLIGHTLY MAD STUDIOS • DÍA 28



Un juego financiado por jugadores que promete ser uno de los simuladores más realistas de PS4, con vehículos de todo tipo.

DICIEMBRE

GALAK-Z: THE DIMENSIONAL
ACCIÓN • 17-BITS • DÍA 24 (SIN CONFIRMAR)

Un matamarcianos con atractiva estética de dibujos animados con la peculiaridad de que sus niveles se generan de manera aleatoria

AZTEZ
ACCIÓN • TEAM COLORBLIND • DÍA 24 (SIN CONFIRMAR)

Acción 2D, al estilo de los beat'em ups clásicos, con una atractiva estética basada en el imperio azteca en la que todo se representa en blanco y negro... Menos la sangre.

NEVER ALONE
ACCIÓN • UPPER ONE • DÍA 24 (SIN CONFIRMAR)

Una aventura plataformera con su buena ración de puzzles que está ambientada en Alaska e inspirada en la cultura esquimal. Su estética no deja indiferente.

ROLLERS OF THE REALM
ARCADE • PHANTOM COMPASS • DÍA 24 (SIN CONFIRMAR)

Un peculiar pinball en el que deberemos deshacernos de un ejército rival, de corte medieval y simpática estética, golpeando a los enemigos con la bola.

THE GIRL AND THE ROBOT
AVENTURA • FLYING CARPETS • DÍA 24 (SIN CONFIRMAR)

Una peculiar aventura en la que deberemos combinar las habilidades de una niña (para resolver puzzles) y un robot (para luchar) y escapar de un misterioso castillo.

La muerte como mal necesario

Daniel Acal
@daniacal



Quiero empezar disculpándome ante todos los que no busquéis lo mismo que yo cuando os sentáis delante de un videojuego. Que supongo que seréis muchos. O quizá no. ¿Vosotros qué buscáis en un videojuego? ¿Superación personal? ¿Competir contra otros jugadores para ganarlos? ¿Intentar simular una realidad? ¿O sencillamente pasar un buen rato sin complicaciones? De todas estas posturas (que no son excluyentes entre sí), yo estoy más cerca de la primera, aunque todas son respetables.

Superar los desafíos que han preparado para mí los creadores del videojuego que tengo delante es el motor que me impulsa a seguir avanzando en él. Más que la historia. Si no hay reto, mucho me tiene que interesar la historia para que siga jugando. Necesito amenazas a mi alrededor y ser penalizado por mis errores. Y que el castigo sea "suficiente" e importante. Si no, pronto perderé el interés.

Por esta razón a mí los videojuegos de *LEGO* me resultan poco interesantes. Si "morimos", nuestro personaje aparecerá poco antes de donde caímos. ¿Para qué vamos a esforzarnos en hacer las cosas bien, si aunque las hagamos mal, seguiremos adelante igualmente? Podéis decirme que los *LEGO* son juegos pensados para que los disfrute también el público infantil. Y tenéis razón. Vamos a poner ejemplos más "adultos". ¿Qué os parece *L.A. Noire*? Un juego en el que somos un detective que debe prestar mucha atención a los interrogatorios para encontrar a los culpables. Pero pronto descubrimos que, aunque fallemos, el juego siempre nos reconduce y se las apaña para seguir adelante. ¿Qué emoción tiene tomar una decisión cuando sabes que, pase lo que pase, vas a seguir avanzando? Los fallos hay que penalizarlos. Si no, la cosa pierde su gracia. Es la misma razón por la que pienso que *Heavy Rain* es mucho mejor, como juego, que *Beyond: Dos Almas*.

Con esto no estoy reivindicando que los juegos tengan que ser difíciles porque sí, ojo (yo no soy un jugador especialmente habilidoso). Y tampoco me quiero sumar a la ya cansina cantinela de "los juegos de ahora son mucho más fáciles que los de antes". Los juegos de antes eran más difíciles por razones obvias (resumiéndolo mucho, podríamos decir que la mayoría de los juegos de antaño tenían una dificultad alta para compensar que eran mucho más cortos y que no tenían puntos de guardado). Pero ahora también hay juegos difíciles: los *Ninja Gaiden* o la saga *Souls* son buenos ejemplos. Yo creo que los *Ninja Gaiden* son el mejor referente del beat'em up moderno. Son difíciles, sí, pero su control es tan perfecto que, si fallas, nunca podrás echarle la culpa a nada más que a tu torpeza manejando a Ryu Hayabusa. Aquí no hay lugar para la relajación. Cada combate puede ser el último, lo que nos exige una concentración absoluta y por tanto el interés (mi interés) nunca decae.



Tener encima una espada de Damocles dispuesta a caer al menor descuido es la mejor forma de atrapar al jugador. Esto ya lo dijo Frédérick Raynal hablando de cómo se las apañó para infundir miedo en el jugador en el primer *Alone in the Dark*: "Ponle al jugador una trampa mortal detrás de la primera puerta y tendrá miedo cada vez que abra una puerta". Conmigo desde luego funciona. Pero hay que tener cuidado con la penalización, porque hay juegos que se pasan MUCHO con el castigo y no sólo te penalizan con la muerte sino que además te quitan otras muchas cosas (sí, me estoy refiriendo a la saga *Souls*). Esto puede generarme una cierta frustración, lo reconozco. Más incluso que cuando, de pequeño, me quedaba atascado en alguna aventura gráfica o conversacional porque no sabía cómo avanzar (en estos juegos te podías quedar atascado toda la vida hasta que dieras con la solución del puzzle de marras, que puede ser un castigo incluso peor que morir). Pero aún así, yo prefiero frustrarme, morir y volver a intentarlo hasta conseguirlo a que me lleven de la mano. Pero insisto: YO. Como digo al principio del texto, cada uno se acerca a un videojuego buscando cosas distintas y toda postura es respetable en este sentido.

YO NECESITO QUE LOS JUEGOS PENALICEN MIS ERRORES. SI NO, PIERDO EL INTERÉS POR SEGUIR.

La batalla de los 60 frames

A lo largo de mi vida he combinado el juego en PC y consola, disfrutando a tope de lo que ofrecían. Empecé con un ZX81 y he seguido la evolución del videojuego en todos sus frentes, salones recreativos incluidos: tarjetas gráficas y CPU cada vez más potentes, del cartucho al disco, la llegada del juego online, las tiendas digitales... y todo lo que ha pasado entre medias.

Siempre he estado al día en ambas. Las consolas, por la comodidad que supone llegar a casa, encender la tele y ponerse a jugar "tirao" en el sofá, mientras que el PC lo reservaba para disfrutar de bestias técnicas impensables en consola. Ambas vertientes han acercado posturas, "copiado" lo bueno del rival. PC que se conectan a la tele gracias al Big Picture de Steam, consolas que instalan y parchean juegos... Así, en noviembre de 2013, hemos llegado a una "nueva generación"... aunque, realmente, lo que está sucediendo es un choque generacional, de mentalidad y de ideas.

El detonante de esta "guerra" han sido los famosos 1080 p y los 60 frames por segundo, un estándar que el PC ofrece en todos los juegos –y que un equipo modesto mueve-, y que en consola sigue sin ser un estándar (*Thief* por ejemplo va a 30 fps, mientras que en PC va a 60). Si hablamos de PS4, sale mejor parada que Xbox One, aunque entre comillas. Ahí está el reciente *The Last of Us Remasterizado*, que va a 60 fps durante buena parte de la aventura menos cuando hay "jaleo", que baja hasta los 48. O *Tomb Raider DE* que, según las malas lenguas, tiene caídas... aunque yo no las he notado. En teoría, el ojo está preparado para ver 24-25 imágenes por segundo, pero notamos que, si baja de 60, algo falla. Y cuando pasa, el ojo educado lo nota.

¿Es crucial? Pues para mí no. Claro que prefiero ver un juego a 1080 p y 60 fps siempre que sea posible, pero muchas veces las disputas técnicas diluyen lo importante: la capacidad para divertir e innovar del juego. ¿Para qué quiero un espectáculo visual fluido si lo que subyace es el mismo "bodrio" de siempre? Desde la primera PS no he vuelto a ver una explosión creativa tan grande, con juegos tan dispares y experiencias jugables tan únicas, quedando siempre el apartado visual en segundo plano. O, si miro al presente, *Destiny*, que aún corriendo a 30 fps y teniendo versión en PS3, me ha resultado brutalmente adictivo (y eso que no inventa nada nuevo).

Y aquí llegamos al "quid" de la cuestión... Por un lado, la crisis de ideas, de propuestas jugables distintas a lo que pueda encontrar en un PC (o en PS3) es la que está atenazando a la "next gen". Entre títulos "multigeneracionales" –como *Destiny* o *Ground Zeroes*- y multiplataforma que son incapaces de igualar la versión de PC, las consolas next gen están perdiendo su principal razón diferenciadora. ¿Para qué comprarla si lo tengo en PS3 o en PC, que se ve mejor?

Para más inri, algunos gerifaltes como Shuhei Yoshida, presidente de WW Studios de PlayStation, todavía se sorprenden de que la gente quiera más AAA exclusivos, alegando que cada vez hay más juegos indies, que ofrecen experiencias jugables originales. Sí, es cierto... pero en la gran mayoría de casos, son los que también llegan a PC (o incluso estaban antes en PC). Entonces, si tengo lo mismo que en PC, con precios más altos y "peores" gráficos, ¿para qué necesito una consola next gen? Ese es el hueco donde Sony y Microsoft deberían luchar a muerte: intentar ser distintos y contar con un catálogo diferenciador, más allá de tres exclusivas al año, que es lo que llevamos desde que se lanzaron en 2013.

En los tiempos de PS2 los exclusivos fueron los que marcaron las diferencias y son responsables directos de que sea la consola más vendida de la historia. Entiendo que producir un juego de PS4 es más caro, pero si no hay nada que la diferencie, quizá las consolas estén llegando a un punto en el que ya no tengan sentido.

EL OJO ESTÁ PREPARADO PARA VER 24-25 IMÁGENES POR SEGUNDO, PERO NOTAMOS QUE, SI BAJA DE 60, ALGO FALLA.

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



SI TIENES UN PROYECTO PARA UN VIDEOJUEGO PLAYSTATION TE

PLAYSTATION PREMIOS PARA EL TAL

PlayStation España ha convocado la I Edición de PlayStation Awards, una iniciativa con la que quiere impulsar el desarrollo español de videojuegos, buscando proyectos originales e innovadores y premiando a sus creadores con la edición y promoción del juego. Si eres un desarrollador con talento, pero sin medios, aquí está tu oportunidad.

PlayStation España ha demostrado en numerosas ocasiones su interés por el desarrollo local y con la convocatoria PlayStation Awards va un paso más allá. Además de apoyar la formación con PlayStation First y acudir a desarrolladores locales para lanzar sus propios proyectos (*Tadeo Jones, PlayEnglish, Gerónimo Stillton, Invizimals...*) ahora pone en marcha estos galardones a fin de encontrar equipos de talento y ponerles en el camino del triunfo.

Con los PlayStation Awards PlayStation España quiere incentivar la creación de videojuegos en nuestro país. Los galardones están dirigidos a pequeños estudios de desarrollo, estudiantes, emprendedores y empresas que hayan facturado menos de 100.000 euros en 2013. Los equipos que quieran participar tienen que estar formados por al menos tres personas con tres perfiles diferentes (diseñador de juego, programador y artista) y conocer la tecnología UNITY. Si cumples con estos requisitos, tienes hasta el 17 de septiembre para presentar tu proyecto, que debe incluir un vídeo de 5 minutos con la presentación del juego (donde puedes dar rienda suelta a tu creatividad), un archivo PDF donde se exponga el concepto del juego y el currículo de los miembros del equipo. De entre todos los proyectos presentados, se seleccionarán los más prometedores y los equipos elegidos deberán trabajar en una beta o demo que deberán presentar el 19 de octubre. Después, un jurado multidisciplinar, que estará compuesto por desarrolladores, editores, periodistas... elegirá el Mejor Juego 2014. El equipo ganador recibirá 10.000 euros en metálico para financiar el proyecto, kits de desarrollo PlayStation, un espacio físico en Madrid para trabajar en el juego durante seis meses, la publicación del juego en PSN para PS4, PS3 o PS Vita y una campaña de promoción y marketing, valorada en 200.000 euros, que logrará que el título sea conocido.

La intención de PlayStation España es que estos galardones se conviertan en una referencia para el desarrollo local y serán convocados todos los años. Según palabras de James A. Armstrong, CEO de Sony Computer España y Portugal, "el objetivo de PlayStation es apoyar el talento nacional y la innovación en el sector del desarrollo local como parte de nuestro compromiso con la industria".

¿QUÉ SON?

Son unos premios que este año inicia PlayStation España para buscar proyectos independientes, originales y de calidad para convertirlos en realidad.

>¿QUIÉN PUEDE PARTICIPAR?
Pequeños estudios, universitarios, jóvenes desarrolladores o empresas que facturen menos de 100.000 euros anuales.

>¿CUÁLES SON LOS REQUISITOS?
El equipo debe estar formado por al menos tres personas con tres perfiles acreditados: diseñador de juego,artista y programador.

>¿QUÉ SOFTWARE NECESITO?
Debes saber desarrollar con el motor gráfico Unity, que está disponible para Windows y OS X.

>¿QUÉ DEBO PRESENTAR?
En la web www.play-awards.com debes presentar un vídeo de presentación de tu juego de al menos 5 minutos, un documento con el concepto de diseño (Concept Design document) y el currículo del equipo. El plazo termina el 17 de septiembre.

ESTAS SON LAS CATEGORÍAS

MEJOR JUEGO 2014.
El proyecto que resulte ganador de la fase de beta/demo recibirá 10.000 euros, un espacio físico en Madrid durante 6 meses y los kits de desarrollo. El juego será publicado en PSN para PS3, PS4 o PS Vita, con una campaña de promoción valorada en 200.000 euros.

PREMIOS SECUNDARIOS: Además del Mejor Juego también se valorarán otras categorías: Juego más Innovador, Juego con el Mejor Arte, Mejor Uso de Plataformas PlayStation y Mejor Juego Infantil. Aunque estos galardones no llevan asociado ninguna remuneración.

Para más información, consultad en los canales oficiales de Facebook, Twitter y Youtube y en la web oficial www.play-awards.com



AYUDARÁ A CONVERTIRLO EN REALIDAD

AWARDS ENTO ESPAÑOL



¿QUÉ DICEN SUS RESPONSABLES?



« James A. Armstrong.
Vicepresidente Senior de Sony Computer Entertainment para el Sur de Europa y consejero delegado de España y Portugal.

"Sabemos que hay mucho talento en nuestro país y queremos seguir apoyándolo como hasta ahora. Los PlayStation Awards aspiran a convertirse en una referencia para todos los desarrolladores independientes de nuestro país y una auténtica cantera de nuevas promesas."



Roberto Yeste »
New Development Manager de Sony España

"Los PlayStation Awards son un reconocimiento a todos los estudios independientes y jóvenes con talento y buenas ideas, a los que queremos seguir apoyando como parte de nuestra estrategia de Desarrollo Local iniciada en 2008, con el lanzamiento de más de 15 juegos. Nuestra empresa ha sido la primera que ha apoyado firmemente el desarrollo español para llevarlo a la excelencia, tanto dentro como fuera de nuestras fronteras. En breve haremos un anuncio de una nueva IP Triple A que se va a desarrollar en España..."

PLAYSTATION EN APOYO DEL DESARROLLO LOCAL

Estos premios PlayStation Awards vienen a completar la estrategia de Desarrollo Local iniciada por PlayStation España en 2008 y que se une a otras iniciativas de apoyo a los desarrolladores.

• PLAYSTATION FIRST. Se trata de un programa de asociación académica para el desarrollo de videojuegos, que fomenta la formación universitaria a través de herramientas oficiales de desarrollo para las plataformas de PlayStation. La idea es establecer una red de universidades de primera categoría, capaces de potenciar el talento y generar nuevos e innovadores estudios que trabajen sobre las plataformas de Sony. En España la Escuela Universitaria ESNE y la Universidad Europea de Madrid ya son miembros de PlayStation First.



• DESARROLLO DE JUEGOS. Desde 2008, PS España ha liderado la producción de decenas de videojuegos desarrollados por equipos españoles que han alcanzado gran éxito tanto en nuestro país como fuera de nuestras fronteras. PlayStation ha invertido y colaborado estrechamente con estudios independientes como Novarama, Tonika Games, Zinkia, Virtual Toys o U-Play, que han desarrollado sagas y juegos como estos:

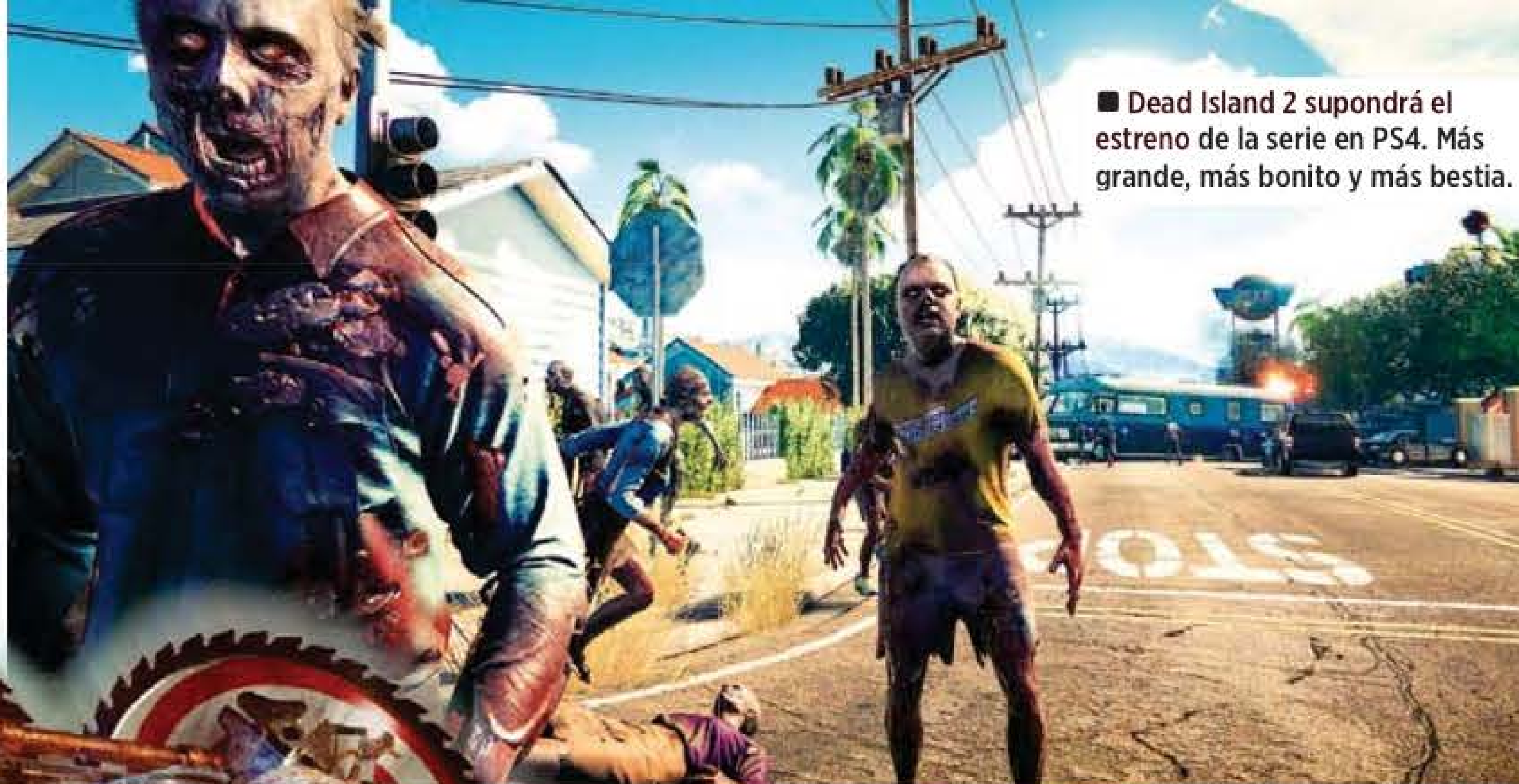


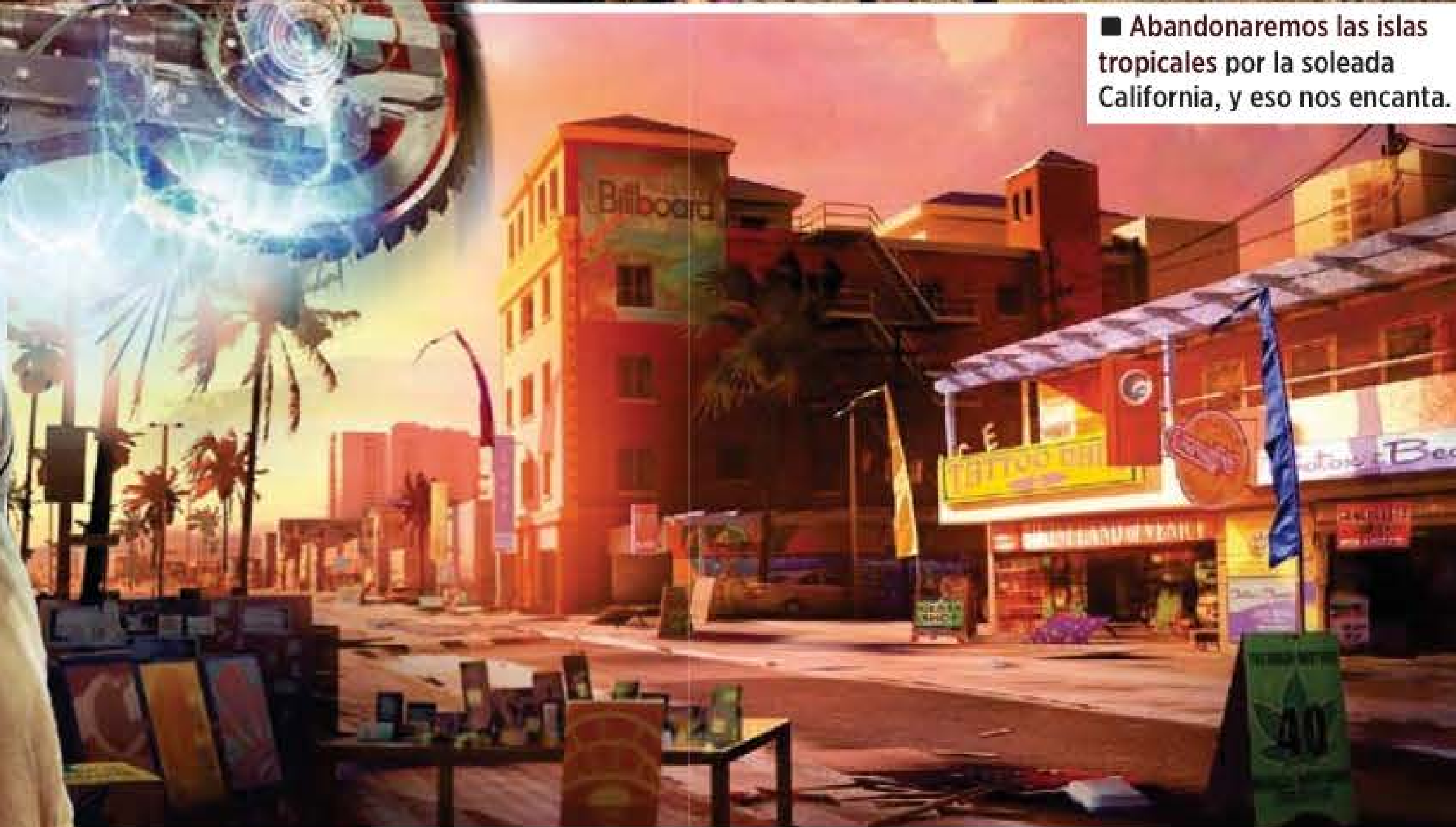


LAS HORDAS ZOMBI SALTAN A LA **NUEVA GENERACIÓN**

DEAD ISLAND 2

Generalmente matamos zombis para sobrevivir ,pero cuando hay tantas y tan buenas maneras de hacerlo como en *Dead Island 2,* parece casi un deporte. Ya lo hemos jugado, así que te contamos cómo será el apocalipsis en California.


Dead Island 2 supondrá el estreno de la serie en PS4. Más grande, más bonito y más bestia.


Abandonaremos las islas tropicales por la soleada California, y eso nos encanta.

PS4 | DEEP SILVER | ACCIÓN | PRIMAVERA 2015

Cuando nos enteramos de la salida de *Dead Island 2* lo primero que nos llamó la atención (al margen de su genial tráiler) fue su ambientación. Y es que la serie abandonará el archipiélago de Banoi por la soleada California. Dos dudas nos surgen inmediatamente: una, California no es una isla y dos, cualquiera que haya estado en el E3 sabe que Los Ángeles ya ha estado repleta de zombis otras veces. Lo segundo es broma, pero lo primero sí que nos tiene intrigados. El mapeado estará dividido en 3 grandes zonas. Una será Los Ángeles, que fue la zona que probamos en la demo. Durante nuestra visita a las oficinas en Berlín de Yager (el estudio que desarrolla el juego) no pudimos sonsacarles nada de las otras dos localizaciones. Una parece más que clara, como podéis comprobar en alguna de las pantallas que acompañan este reportaje o en el propio logo del juego: San Francisco. La otra sigue siendo un misterio, podría ser el Parque Nacional de las Sequoias, el valle de Nappa,... La única isla que vemos en todo esto es Alcatraz. ¿Será la mítica prisión uno de los escenarios del juego? ¿Nos encontraremos con el zombi de Al Capone? Ojalá. Pero dejemos las suposiciones y vayamos al lío.

Cuatro nuevos héroes se unirán a la supervivencia. Pudimos probar dos de ellos: el berserker y la speeder. El primero será diestro con las armas contundentes y podrá lanzar una superpatada que enviará a los zombis a "tomar por Hollywood". La speeder será experta en armas de filo, será rápida y como »



Los zombis reaccionarán al sonido, como una alarma de coche, un disparo, explosión...

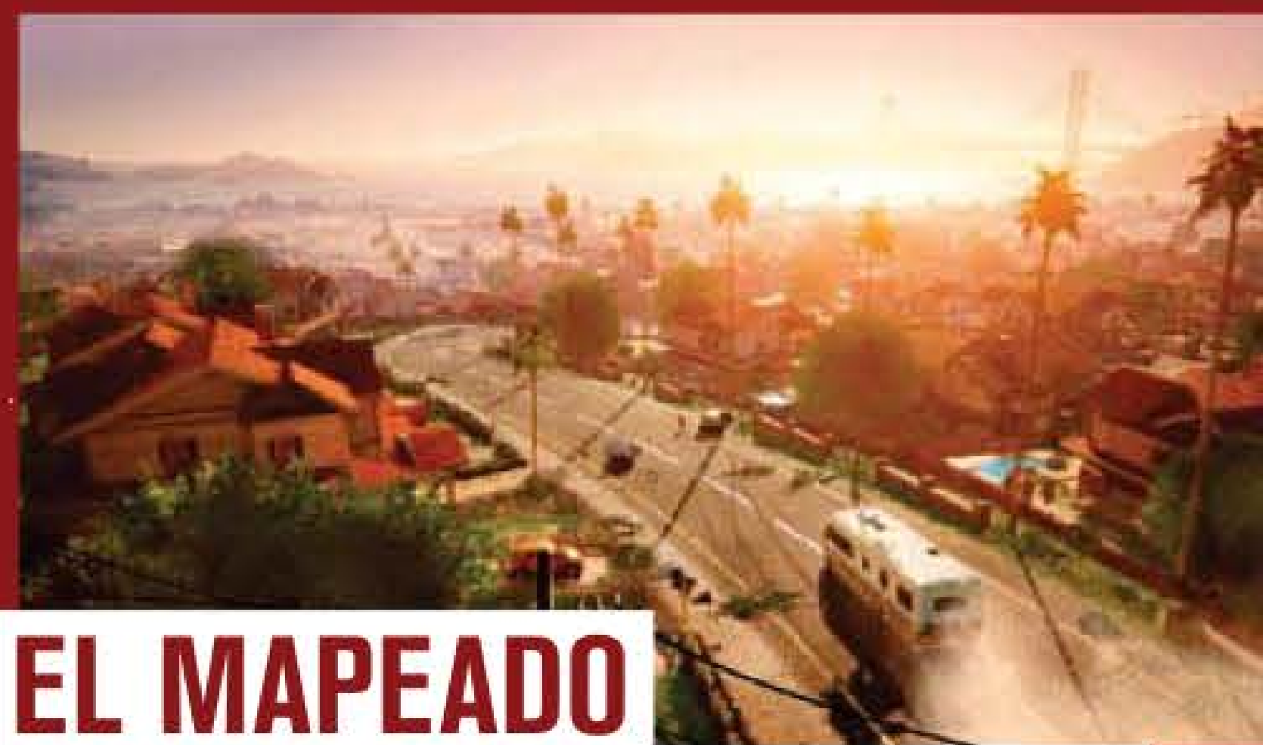
Exprimiendo PS4

Últimamente estamos más que acostumbrados a ver muchos juegos intergeneracionales que no explotan el potencial de nuestra querida PS4. Es lógico, aún somos muchos los que disfrutamos con nuestra PS3 (y que sea por mucho tiempo) pero siempre es una alegría ver un título exclusivo de la nueva generación. Aunque la demo que pudimos probar en nuestra visita a las oficinas de Yager en Berlín corría en un PC, sus creadores nos afirmaron que el resultado final en PS4 será muy parecido a lo que vimos. Además, la potencia de la consola y sus posibilidades online también mejorarán la experiencia de juego, ofreciendo un mapeado mucho más grande que el de *Dead Island* y *Dead Island Riptide* y también aumentando el número de jugadores en las partidas online cooperativas de 4 a 8 jugadores. Y todo eso sin que el frame rate o la resolución se resientan.



LOS GRÁFICOS

El nivel de detalle de los efectos, las texturas, los modelos o la iluminación nos ha dejado un inmejorable sabor de boca. Así, da gusto saltar a la nueva generación.



EL MAPEADO

Estará dividido en 3 grandes zonas que exploraremos con total libertad. La demo estaba centrada en Los Ángeles, aunque también visitaremos San Francisco.



EL MULTIJUGADOR

El salto de 4 a 8 jugadores simultáneos online promete convertir las partidas de *Dead Island 2* en un verdadero festín de no muertos aniquilados. Sí, más aún.



¿De verdad que no te doy pena? Ninguna, acércate un poco que te curo la tortícolis de un machetazo.



El modelado de los zombis promete no repetirse. Será muy difícil encontrar dos iguales.





El berserker y la speeder, las dos clases que probamos, tendrán sus propias habilidades.

» ataque especial podrá acabar con los zombis de un solo tajo. De la jovencita con ballesta no sabemos nada, aunque imaginamos que será la encargada de mantener el fuego de cobertura desde la distancia. El cuarto será un cura experto en armas de fuego (imaginamos que del fuego purificador del Señor) que tendrá habilidades para apoyar al resto del grupo. Además, también nos ayudará un tal Max, el típico cobarde que nos habla por la radio para indicarnos nuevas misiones, contarnos algún detalle de la historia y ese tipo de cosas. El tal Max, además, tendrá un misterioso gato como compañero, de nombre Rick Furry, que ha sido el primer gato al que se le ha hecho captura de movimientos en la historia de los videojuegos. No sabemos qué papel jugará en la aventura, aunque sus creadores nos aseguraron que tendrá su miga...

El sistema de armas también ha sido completamente remodelado. Para empezar, ya no tendremos que utilizar bancos de trabajo para crear o reparar nuestras armas ya que podremos hacerlo en cualquier lugar y momento usando el menú del inventario. Además, todos los objetos que vayamos saqueando, que serán muchísimos, se irán agrupando en conjuntos: objetos inflamables, electrónicos, medicinales,... Pero, sin duda, la personalización es lo que más nos ha gustado. Todas las armas contarán con dos ranuras para que las modifiquemos. Una nos servirá para mejorar el daño o el alcance, y la otra para añadirle efectos a nuestros golpes, como envenenar a los zombis, prenderlos en llamas, electrocutarlos, congelarlos y hasta usar unas feromonas para que ataquen a sus colegas. Incluso podremos equiparnos con un arma en cada mano, para combinar armas de fuego y de cuerpo a cuerpo a nuestro antojo.
Para equilibrar un poco la balanza, los muertos vivientes también aprenderán nuevos trucos. Además de las nuevas clases de zombi, como el suicida que sufrimos durante la demo, que siente predilección por autoexplotarse cerca de gasolineras, por fin reaccionarán al sonido. Así,

Herramientas anti zombi

Para luchar con las hordas de zombis nuestros héroes irán equipados con decenas de armas. Se estrenarán las armas motorizadas, mucho más dañinas, pero también más ruidosas. Además, tendremos 2 ranuras disponibles para mejorarlas con los materiales que vayamos saqueando. Aunque el protagonismo seguirá siendo para las armas cuerpo a cuerpo, veremos más de fuego, para acabar con otros humanos.



Una de las ranuras de mejora añadirá todo tipo de cachivaches que las harán más mortíferas.

En la otra ranura colocaremos materiales que envenenarán a los zombis, los electrocutarán, etc...





Los zombis serán distintos según la zona por la que vayamos. Éste se parece a Trevor de *GTA V*.

El apocalipsis zombi llegará a California y a la nueva generación de Sony en la primavera de 2015.

Inmunes al virus

Aunque no descartamos que en algún momento de la nueva aventura nos encontremos con alguno de los viejos conocidos de *Dead Island* o *Dead Island Riptide*, el elenco de afortunados inmunes al virus será completamente nuevo en *Dead Island 2*.
Cada uno contará con sus propias habilidades especiales, que sus creadores han querido potenciar para que sean fundamentales en las partidas cooperativas. Aunque los cuatro héroes parecen muy amiguitos, y ya nos han confirmado que no habrá un modo competitivo como tal, sí que afirmaron que habrá eventos durante la aventura que nos invitarán a competir con nuestros colegas.



BISHOP Este atípico párroco será el experto en armas arrojadizas.

SPEEDER La deportista será la más rápida del grupo y usará armas de filo.

BERSERKER Las armas contundentes serán las preferidas de este fornido bombero.

HUNTER La cazadora dominará las armas a distancia y los shorts.

abrir un coche para saquear puede convertirse en una mala idea si empieza a sonar la alarma antirrobo. También escucharán las explosiones, nuestros disparos... Para hacer que el cóctel sea mucho más molotov, en Yager han decidido introducir otras facciones humanas, a las que nos enfrentaremos por hacernos con determinados recursos o por pura supervivencia (que siempre hay mucho loco suelto en estos casos). Por supuesto, usaremos todo tipo de coches para desplazarnos por el gigantesco mapeado, como sucedía en anteriores entregas.

El apartado gráfico también nos ha sorprendido gratamente. Yager, el estudio que está desarrollando *Dead Island 2*, siempre ha tenido buena mano con el motor Unreal, que han utilizado en sus anteriores creaciones, como *Spec Ops: The Line*, por ejemplo. El salto al nuevo Unreal 4 ha sido algo natural para ellos y lo que hemos visto hasta ahora es buena prueba de ello. Vale que la demo corría en un PC, pero sus creadores nos aseguraron que se verá igual en PS4. Los efectos de partículas, la iluminación, los modelos de los personajes (con una variedad de zombis espectacular) y las texturas tienen una pinta inmejorable. Aunque sus creadores no se quisieron mojar del todo, nos dejaron caer que seguramente disfrutaremos de los ansiados 1080 p que tanto gustan últimamente.

Pero, más allá de polígonos y números, lo que nos queda es la sensación de querer explorar un bello escenario, lleno de espectacular vegetación y con una luz sobrecogedora. La última vez que sentimos semejante deseo de explorar fue cuando nos montamos en nuestro primer corcel en *Red Dead Redemption*, no os decimos más. El modo multijugador cooperativo promete darnos las mayores alegrías. Hasta 8 jugadores podrán unirse para disfrutar del festín zombi. En cualquier momento podremos salir de una partida para unirnos a otra o entrar en la de algún amigo fácilmente. Sus creadores lo definen, con mucha sorna todo sea dicho, como el MMO más pequeño jamás creado.



El multijugador cooperativo aumentará de 4 a 8 jugadores online. Una verdadera locura.



La epidemia zombi se ha extendido más allá de las islas de Banoi llegando a la costa californiana.

LOS **MUERTOS VIVIENTES** NO PASAN

DE REGRESO A

Con permiso de los nazis y de los extraterrestres, los zombis son uno de los enemigos más recurrentes en la historia de los videojuegos. Y no, no pasan de moda como demuestra esta nueva "horda" de juegos.

DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK

PS3/PS4 | WARNER BROS | FEBRERO

Dicen que correr es de cobardes, pero aquí nos tocará movernos rápido y hacer "parkour" para escapar de los infectados que nos acecharán al caer la noche...

Tras sorprender al público con el primer *Dead Island* y (algo menos) con su secuela *Dead Island Riptide*, en Techland van a seguir centrados en los zombis en su nueva producción (ya bajo el paraguas de Warner; mientras que la franquicia *Dead Island* continuará en manos de Deep Silver). Pero *Dying Light* ofrecerá un enfoque algo diferente al de los anteriores trabajos del estudio polaco. Partiendo de los mismos mimbres jugables (vista en primera persona, muchísimas armas que se podrán combinar, cooperativo para cuatro jugadores), la experiencia de juego va a ser muy distinta, sobre todo al caer la noche...

Y es que en *Dying Light* tendremos que tener muy en cuenta el ciclo día/noche. Si bien por el día podremos movernos por este enorme escenario abierto con más o menos "tranquilidad", abriéndonos paso entre los muertos vivientes con relativa facilidad, por las noches cambiarán las tornas y pasaremos de ser cazador a ser la presa... Los zombis se volverán más rápidos y voraces y aparecerá una nueva especie mucho más letal que, según sus creadores, si nos detecta lo tendremos muy difícil para escapar con vida. Dichos enemigos, llamados los volátiles, podrán perseguirnos saltando entre los tejados y podrán llamar la atención de los otros infectados para que nos rodeen, poniéndonos las cosas muy, muy difíciles.

Así pues, la acción "relajada" que disfrutaremos de día, y que en cierto modo recordará a la de los primeros *Dead Island*, contrastará con todo lo que sufriremos al caer el sol, cuando el combate dará paso al sigilo y a vertiginosas huidas por los tejados con movimientos de "parkour" (otra de las novedades con respecto a los *Dead Island)* que, salvando las distancias, recordarán a juegos como *Mirror's Edge* o la saga *Assassin's Creed*, aunque aquí se jugará más con la "verticalidad" de estos escenarios. ¡Incluso contaremos con una especie de "gancho" que nos ayudará a impulsarnos de forma rápida para alcanzar las azoteas de los edificios!

Sus creadores han insistido mucho en que nuestro personaje mejorará unas habilidades u otras según su utilización. Es decir, que el personaje que esté acostumbrado a huir cada vez será más ágil y tendrá más movimientos de "parkour" en este sentido. Y si queremos que nuestro personaje sea diestro a la hora de abrirse paso entre las hordas de zombis, ya podemos liarnos a partir cráneos para pillar "experiencia"...

En cuanto al apartado técnico, en nuestra opinión uno de los aspectos más mejorables en las entregas previas, lo cierto es que lo que hemos visto hasta ahora nos ha dejado buen sabor de boca, con buenos efectos de iluminación y climatología variable que puede influir en el juego (los truenos pueden ahogar los sonidos, por ejemplo). Eso sí, habrá que esperar hasta febrero para ver si cumple con lo que promete.



Al caer el sol, los enemigos serán más voraces y nos tocará salir corriendo o escondernos.

ZOMBILANDIA

■ *Dying Light* será un juego de acción en primera persona que se desarrollará en un mundo abierto.

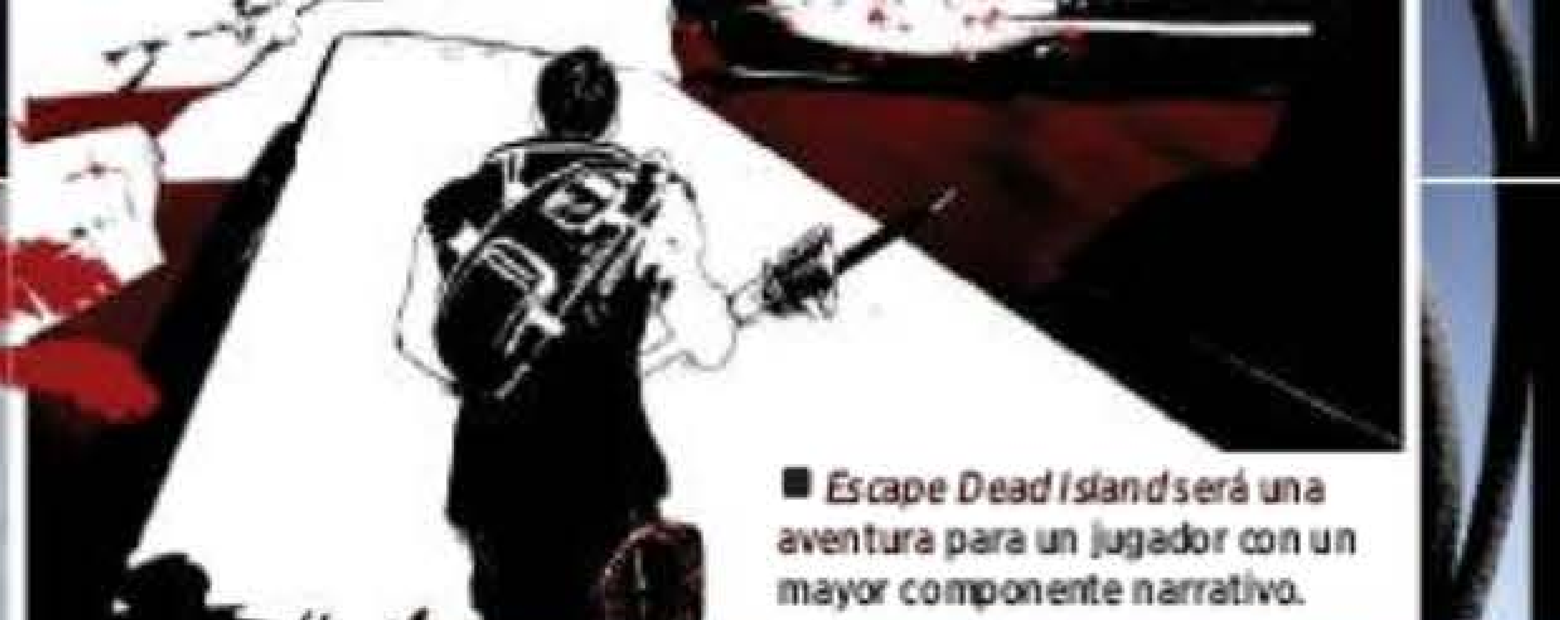
■ Como en los dos primeros *Dead Island*, podremos jugarlo en cooperativo con otros 3 amigos.

Aunque compartan similitudes, *Dying Light* ofrecerá una experiencia de juego distinta a la que Techland nos brindó en sus *Dead Island*.

■ El apartado técnico promete superar todo lo visto en los juegos anteriores de Techland.

ESCAPE DEAD ISLAND

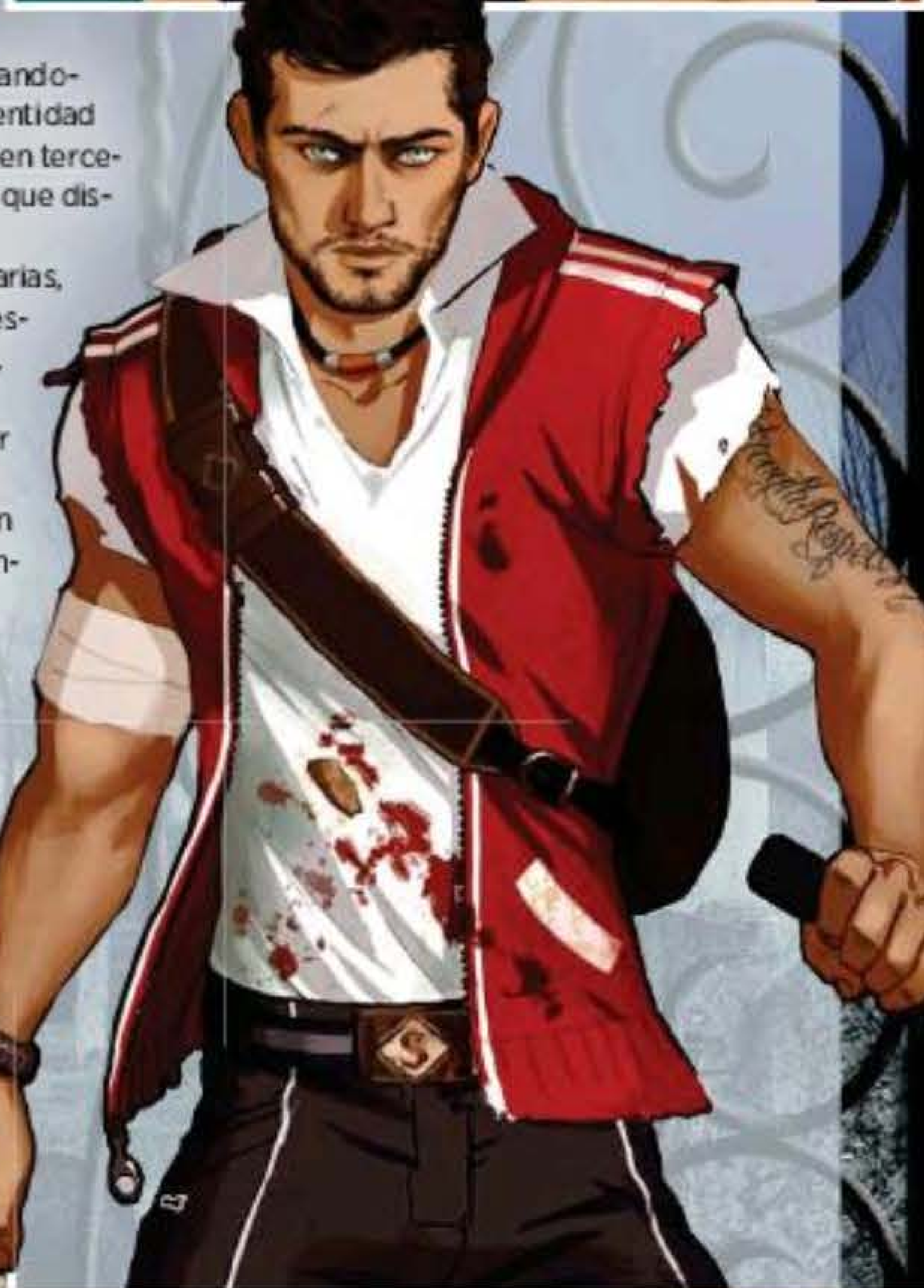
PS3 | DEEP SILVER | OTOÑO


■ *Escape Dead Island* será una aventura para un jugador con un mayor componente narrativo.



Lara tiene un buen par, las chicas de *Dead or Alive* incluso más y ahora también *Dead Island*, que se apunta a la moda de los spin-off... Malpensados.

Pocas veces las diferencias entre crítica y público son tan notables como ha sucedido con la serie *Dead Island*. Los juegos han sido un éxito de ventas, así que Deep Silver le ha encargado al estudio sueco Fatshark que haga este spin-off. Aunque lo principal seguirá siendo enfrentarse a hordas de zombis, *Escape Dead Island* llegará cargado de novedades. Lo primero que llama la atención es su lograda estética cómic, gracias a la "magia" del cel-shading. Incluso veremos parte de la historia en viñetas y nuestros ataques producirán onomatopeyas en pantalla, al más puro estilo "comiquero".
La experiencia de juego será mucho más narrativa. Cliff Calo, el protagonista, viajará hasta la isla de Narapela, en Banoi, para descubrir el origen del virus y grabar un documental, aunque las cosas se irán torciendo y nuestro héroe tendrá todo tipo de alucinaciones que le harán dudar de qué es real y que no. La historia, situada entre el *Dead Island* original y *Dead Island 2*, será tan importante que sus creadores han querido centrarse en la experiencia para un jugador, abandonando el juego cooperativo (seña de identidad en la serie). Además, veremos la acción en tercera persona en lugar de la vista subjetiva que disfrutamos en las anteriores entregas.
Aunque contaremos con armas secundarias, sólo tendremos un arma principal, una especie de martillo ataviado con cuchillos, que podremos ir mejorando al avanzar en la aventura. Incluso podremos acabar con los enemigos usando el sigilo. Exploraremos la isla, que estará dividida en niveles, con relativa libertad, aunque tendremos que hacernos con gadgets que nos darán acceso a nuevas zonas del mapa, como una máscara de gas que nos permitirá investigar una base militar contaminada, por ejemplo. En general, este spin-off nos ha recordado a *Dead Rising*. Si a eso le unimos las virtudes de *Dead Island*, la cosa pinta muy bien. ○




■ La vista subjetiva típica en la serie dará paso la acción en 3ª persona con estética de cómic.


■ Cliff, el héroe, sólo tendrá un arma principal, que mejoraremos para crear el arma definitiva.



Este spin-off dirá adiós al juego cooperativo para centrarse en el argumento y la acción en 3ª persona.


■ Este spin-off responderá a las grandes incógnitas de la serie, como el origen del brote zombi.

DAYZ

PS4 | BOHEMIA INTERACTIVE | SIN CONFIRMAR

Sobrevivir en este mundo abierto repleto de zombis dependerá de nosotros y... de nuestra ética.

Aunque empezó siendo un "mod" del conocido shooter bélico para PC *ArmA II*, su creador Dean Hall y el estudio "indie" checo Bohemia Interactive lo están convirtiendo en un juego "completo" e independiente. Su propuesta es así de ambiciosa: un MMO en el que deberemos sobrevivir con o contra otros jugadores en la región soviética de Chernarus, un escenario ficticio que ofrecerá 225 km cuadrados de mundo abierto repletos de zombis que no son precisamente lentos y torpes... Decimos "con o contra otros jugadores" porque aunque lo suyo será juntarse en grupos para aumentar nuestras opciones de supervivencia, nos encontraremos con jugadores capaces de todo para seguir con vida... Incluso de matarnos para robar nuestras pertenencias y equipo. Empezamos sólo con ropa y una linterna y lo que hagamos para sobrevivir depende de nosotros y de nuestra ética. Habrá que estar muy pendiente de todo ya que podremos morir de hambre, de distintas enfermedades, desangrados... Una propuesta muy interesante que de momento sólo es una realidad para PC, aunque su creador ya ha mostrado su interés por llevarla a PS4.

■ *DayZ* será un MMO ambientado en una región soviética ficticia. Aún no está confirmado para PS4.

Procedente de un "mod" de *ArmA II*, un shooter bélico que salió en PC en 2009, su creador quiere llevarlo a PS4

■ Además de los zombis, habrá que defenderse de jugadores desalmados que querrán matarnos para robar nuestras pertenencias. ¿O seremos uno de ellos?

H1Z1



■ En este F2P masivo, habrá que cooperar para sobrevivir. Y ofrecerá distintos micropagos.

PS4 | SONY ONLINE ENTERTAINMENT | SIN CONFIRMAR

SOE nos traerá un MMO "free to play" en el que la cooperación será vital.

La propuesta de Sony Online Entertainment (responsables de otros MMO "free to play" que sí han llegado a nuestras consolas como *Free Realms* o *DC Universe Online*) guarda cierto parecido con *DayZ*. En *H1Z1* deberemos sobrevivir en un entorno abierto repleto de zombis en el que la cooperación con otros jugadores será fundamental para nuestra supervivencia. Sus creadores han puesto mucho énfasis en este componente cooperativo, dejando un poco al margen la parte "jugador vs jugador" de la que sí hace gala su "rival" *DayZ*. Ya está confirmado que habrá micropagos, aunque aún no se han dado más detalles. Tampoco conocemos su fecha de salida, pero llegará a PS4.

THE WALKING DEAD SEASON TWO

PS3/PS4/PS VITA | TELLTALE GAMES | 15 DE OCTUBRE

En un mundo en el que sólo sobreviven los más fuertes, una niña debe tomar decisiones difíciles para mantenerse con vida ante los zombis y... no zombis.

Telltale Games sigue exprimiendo su particular "gallina de los huevos de oro". Una fórmula ganadora que aúna licencias de éxito con un enfoque asequible para todos y muy emocionante ya que es el jugador el que va forjando su historia mediante decisiones que tienen sus consecuencias en el devenir de la trama. En el pasado ya nos deleitaron con aventuras ambientadas en franquicias míticas tanto de videojuegos (*Monkey Island*, *Sam & Max*...) como de cine ("Parque Jurásico", "Regreso al Futuro"...), aunque el "pelotazo" definitivo lo dieron con *The Walking Dead*, cuya Primera Temporada ya está disponible para PS3 y PS Vita (y en octubre también en PS4). Un éxito que continúa en esta *Season Two*, cuyos 4 primeros capítulos ya están disponibles para su descarga en PSN para PS3 y PS Vita y que el 15 de octubre contará con un recopilatorio en disco con los 5 capítulos para PS3 y PS4 (no habrá versión física para Vita). *The Walking Dead Season Two* continua la historia donde la dejamos, aunque ahora todo el peso dramático recae sobre la "ya no tan niña" Clementine, que como recordaréis ya nos acompañaba en la Primera Temporada. Ahora la manejamos a ella, que será la encargada de tomar las decisiones en un mundo dominado por los muertos vivientes en el que sólo los más fuertes sobreviven y en el que los pocos seres humanos supervivientes pueden ser aún peores que los zombis... No diremos más para no destapar la historia a los que no lo hayan jugado, pero habrá que tomar difíciles decisiones que nos supondrán serios dilemas morales por las terribles consecuencias que puedan acarrear. Y habrá que ser rápidos, ya que muchas de estas decisiones se toman "contrarreloj". Tan rápidos como pulsando el botón adecuado en el momento justo en los "quicktime events". Y podemos importar la partida si hemos terminado la *Season One* (siempre que sea en la misma plataforma).



Clementine protagoniza los cinco capítulos de esta "segunda temporada" de esta serie de zombis.





Deberemos tomar decisiones difíciles. Lo bueno es que incluyen subtítulos en castellano.



El apartado gráfico es estilo "cartoon", más cercano a los cómics de Robert Kirkman que en la serie de TV.

Telltale Games sigue explotando su aventurera fórmula con una serie que sigue muy de actualidad.

PLANTS VS. ZOMBIES GARDEN WARFARE

PS3, PS4 | EA GAMES | 21 DE AGOSTO

Plantas y zombis siguen en pie de guerra y lo demuestran en este simpático juego de acción.

Con algunos meses de retraso con respecto a las versiones de Xbox One, 360 y PC nos llega este simpático juego de acción que busca aprovechar el gracejo y la popularidad de *Plants vs Zombies* pero con un cambio de enfoque. *Garden Warfare* abandona la estrategia y nos propone participar en distintos tipos de escaramuzas, tanto en cooperativo como en batallas para hasta 24 jugadores Online. Tendremos disponibles hasta 4 clases por bando, con grandes opciones de personalización y algunos atuendos y objetos exclusivos en PS3 y PS4. No serán los únicos añadidos que presentarán las consolas de Sony para "compensar" la espera. Ambas versiones también incluirán "de serie" los DLC *Garden Variety* y *Zomboss Down*. Y se podrá jugar al modo Boss en cooperativo desde un smartphone a través de la PlayStation App. Además, en PS4 se moverá a 60 fps y lucirá a 1080 p, confirmando así que nuestra versión será la más completa y espectacular de todas. El mes que viene lo analizaremos.



■ Será un juego de acción que disfrutaremos en cooperativo y en batallas Online para 24 jugadores.





■ Entre otros extras, incluirá atuendos exclusivos de PS3 y PS4.

La versión PS4 de *Garden Warfare* será la más espectacular y completa de todas.



■ En *Ray's The Dead* lideraremos a un ejército de zombis al estilo *Overlord* para sembrar el terror.

RAY'S THE DEAD

PS4 | RAGTAG STUDIOS | SIN CONFIRMAR

Tras sobrevivir y masacrar a hordas de zombis, ¿qué tal si nos convertimos en uno de ellos?

Hasta aquí hemos visto juegos en los que hemos masacrado con más o menos sentido del humor a cientos de zombis o bien las hemos pasado "canutas" para sobrevivir ante ellos. Pero en *Ray's The Dead* vamos a convertirnos en un muerto viviente. Y no sólo eso. Gracias a la misteriosa bombilla que el protagonista, Raymond La Morte, lleva incrustada en la cabeza, podremos hacer que nos sigan tanto los enemigos que convirtamos en zombis a mordisco limpio como los muertos que se alzarán de sus tumbas. Y mientras sembramos el terror por distintas ciudades estadounidenses, tendremos que descubrir cómo murió Ray en "flashbacks" jugables que nos mostrarán su pasado. Y todo en un desarrollo muy entretenido que recordará a juegos como *Overlord* o a los "nintenderos" *Pikmin*.



■ Exploración, estrategia, humor puzzles... el desarrollo promete ser muy variado y entretenido.

BUNGIE ESTÁ A PUNTO DE CUMPLIR CON SU DESTINO EN PS4 Y PS3

DESTINY



Bungie ya tiene casi listo su trabajo más ambicioso. Una epopeya interplanetaria rica en detalles y repleta de acción en primera persona que podremos disfrutar tanto solos como en compañía. Durante todos estos meses, los creadores de los *Halo* nos han hecho grandes promesas. Es hora de ver si se cumplen y de confirmar si este estudio norteamericano sigue haciendo los mejores shooters en consola.





Destiny será un shooter subjetivo ambientado en un lejano futuro en el que los Guardianes son los protectores de lo que queda de la civilización.



La acción se desarrolla en distintos planetas: lo que queda de la Tierra, Venus, Marte...



Para movernos por los amplios escenarios usaremos una "moto jet" llamada Colibrí.

PS4/PS3 **BUNGIE/ACTIVISION** **SHOOT'EM UP** **9 DE SEPTIEMBRE**

Aunque llevan dando guerra desde 1990, el estudio norteamericano Bungie se ha prodigado poco por las consolas de Sony. La única de sus creaciones que vimos en nuestras consolas fue *Oni*, un juego de acción estilo "Ghost in the Shell" que salió en PS2 allá por 2001. Son mucho más conocidos en el mundillo por sus *Halo*, la "saga estrella"en las máquinas de Microsoft (con permiso de *Gears of War*) y, para muchos los juegos que consiguieron popularizar los shooters subjetivos en consola cuando era un género tradicionalmente más vinculado al PC.

Su obra más ambiciosa es multiplataforma.
Por eso, cuando supimos que su nuevo trabajo iba a ser multiplataforma, nos frotamos las manos. Y eso que cuando presentaron el juego no supieron (o no quisieron) explicar bien lo que era. *Destiny* iba a ser un shooter subjetivo de ambientación futurista-espacial pero mucho más ambicioso que sus *Halo*. Con ínfulas de MMO pero sin ser exactamente un MMO. Con toques también de juegos tan dispares como *Borderlands* o *Journey* y muy ampliable con nuevos contenidos Y todo sustentado en un universo tan rico en detalles como el de "Star Wars" o *Mass Effect*. Desde luego sonar, sonaba bien, ¿verdad? Aunque en su momento nos pareció demasiado bonito para ser verdad... Meses después, la Alfa nos dejaba asomarnos un poquito a esta titánica producción. Y la Beta que hemos probado estos días confirma que estamos ante uno de los títulos más importantes de 2014. Un shooter subjetivo ENORME con armas suficientes para encandilar al experto en el género, a la par que accesible para otros jugadores menos diestros a la hora de empuñar el rifle, algo que nos parece muy, muy meritorio.
Pero empecemos por el principio. Lo primero es crearnos a nuestro personajes, nuestro guardián, eligiendo entre las »

PRIMEROS PASOS: CREANDO A NUESTRO GUARDIÁN

Antes de sumergirnos en la inmensidad de *Destiny*, tenemos que crearnos a nuestro Guardián, eligiendo su clase, su raza y sexo y su apariencia estética. Podremos tener varios guardianes y alternarlos, pero hemos visto editores bastante más completos que éste.



Elige tu guardián entre tres clases: Cazador, Titán y Hechicero. Comparten características básicas aunque tienen habilidades propias.



Después elegiremos su sexo y raza (humanos, insomnes y exo), podremos cambiar algunos de nuestros rasgos físicos, colores, diseño...



A medida que avancemos iremos mejorando las habilidades de nuestro guardián mediante un sencillo sistema de experiencia "estilo RPG".



Podemos sumarnos a una Escuadra con otros dos amigos. Aunque juguemos solos nos cruzaremos con otros jugadores.



Gráficamente, en PS4 luce espectacular, con unos efectos de luces y sombras que quitarán el hipo... Aunque no alcanza los dichosos 60 fps.



La Torre será nuestra base de operaciones y la del resto de jugadores, como podéis ver aquí.



Aparte de la historia principal nos esperan muchas tareas secundarias como cumplir todos estos contratos.

» tres clases disponibles: Titán, Cazador y Hechicero. Aunque comparten atributos básicos, cada clase posee sus habilidades exclusivas, así que hay que tenerlo en cuenta antes de decidirse (podemos crearnos otros guardianes más adelante y alternarlos). Después hay que elegir el sexo y su raza (humano, insomne o exo, aunque esta elección es sólo estética) y personalizar su apariencia a nuestro antojo con el editor. Y así ya estaremos listos para sumergirnos en *Destiny*, aunque en los primeros compases sabremos tan poco sobre este universo como nuestro guardián, que será despertado por un misterioso artilugio que revolotea a nuestro alrededor y que nos habla en castellano con la voz de Tyrion Lannister de "Juego de Tronos". Rápidamente aprenderemos los principios básicos del combate y nos darán unas breves pinceladas sobre cómo es este mundo (auge y caída de la raza humana, el papel de El Viajero, la Oscuridad que nos amenaza...) pero tampoco nos cuentan mucho. Lo iremos descubriendo poco a poco durante las misiones, a nuestro ritmo. Lo primero es llegar a la Torre, el último bastión de la humanidad en la que se reúnen todos los guardianes/jugadores y que nos servirá como base de operaciones, ya que desde ahí arrancarán casi todas las misiones y elegiremos escenario, además de poder hablar con ciertos personajes y tenderos como el armero o guardar las posesiones que no vayamos a utilizar.

Profundo a la par que accesible y con un gran apartado técnico, *Destiny* nos ha conquistado... a falta de comprobar su duración.

El sistema solar a nuestros pies.

A partir de aquí comenzaremos a hacer misiones de la historia principal. En la beta pudimos disfrutar de las seis primeras, ambientadas en un planeta Tierra en ruinas y en la Luna, pero en el juego completo viajaremos a otros planetas como Marte o Venus. Nos enfrentaremos contra enemigos de diferentes clases, con nombres tan sugerentes como Escoria, Vándalo o Bruja del Nido, que tendrán una buena IA y un nivel similar al nuestro, salvo que elijamos la dificultad más elevada. A medida que avancemos, iremos subiendo de nivel y mejorando a nuestro guardián, desbloqueando nuevas habilidades y accediendo a un armamento superior (habrá distintos tipos) y equipo con distintas bonificaciones (como en un juego de rol, vaya). Y para atravesar largas distancias podremos "invocar" al Colibrí, (una especie de moto jet). Dichas misiones podrán ser disfrutadas en solitario o en una Escuadra con otros dos amigos (otro punto en común con *Borderlands*), aunque es frecuente que nos crucemos con otros Guardianes desconocidos, que nos ayudarán (o no) antes de seguir su propio camino. Por decisiones de diseño co-

UN CRISOL REPLETO DE ESCARAMUZAS

El Crisol es la zona donde tendrá lugar todo el multijugador competitivo (o PvP). Aunque en la Beta apenas pudimos probar un par de ellos. Hemos visto que habrá un mínimo de 6 tipos de partida, como Antiguas Reliquias (en el que dos escuadras de 3 se enfrentarán para proteger las reliquias), la Gran Arena (un yo contra todos) o Máquinas de Guerra (6 contra 6 y con vehículos).



Guerra Eterna. En este modo se enfrentarán dos bandos de 6 guardianes por el control de un mapa (el que jugamos estaba en Venus).



Recompensas. Según nuestra actuación en las partidas seremos premiados con equipo que luego podremos usar y reputación del Crisol.





■ **Este artilugio es nuestro Espectro.** Nos hace de guía y nos habla en castellano con la voz de Tyrion Lannister. ¿Se puede pedir más?

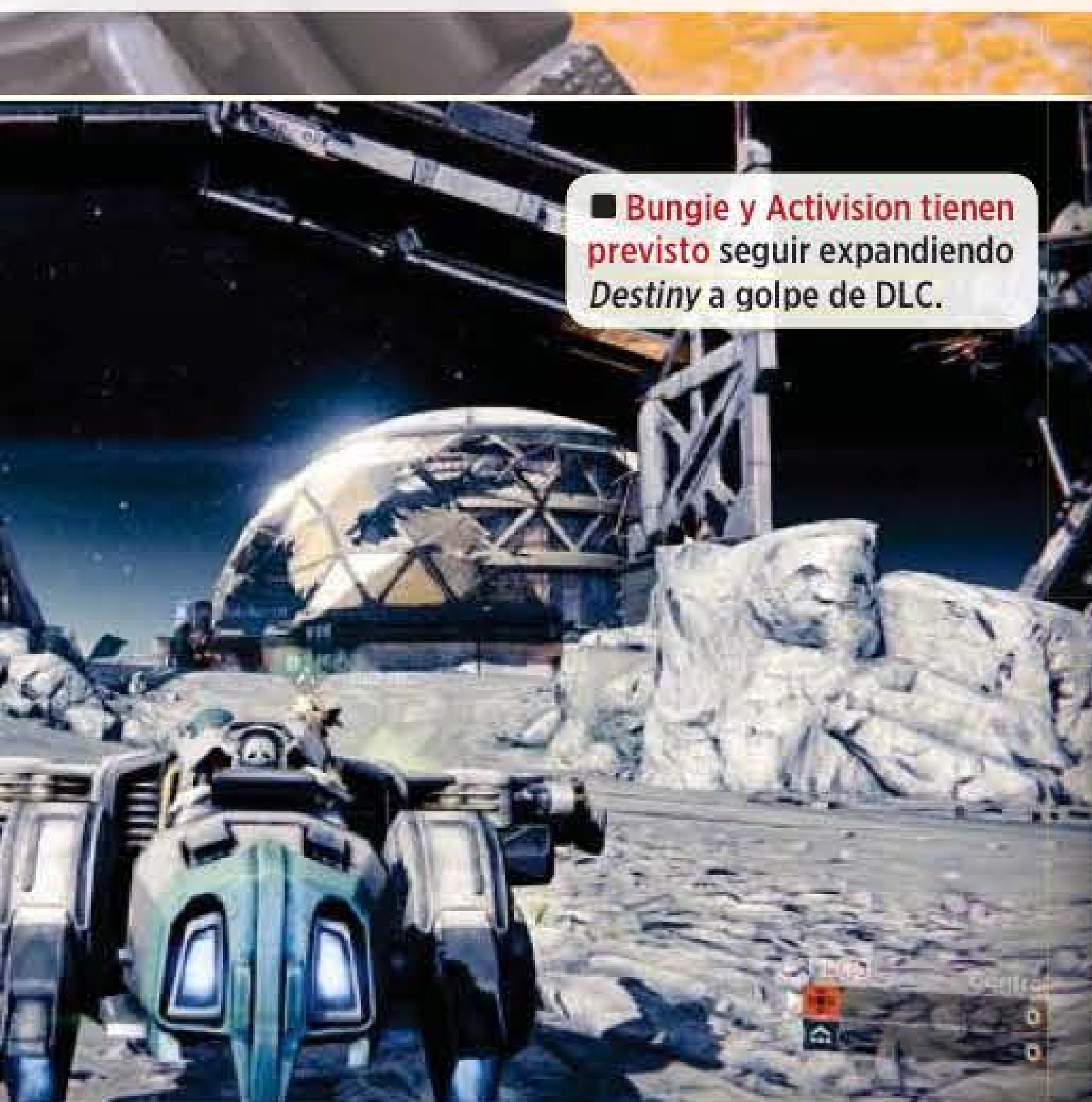




mo éstas, *Destiny* nos obligará a jugar conectados siempre aunque queramos jugar en solitario. Pronto abriremos más tipos de misiones ajenas a la historia principal pero que nos ayudarán a seguir evolucionando a nuestro guardián, eventos aleatorios (como limpiar una zona de enemigos, acabar con un objetivo o defender una posición), o las llamadas "raids", auténticas gestas espaciales en las que tendrán que cooperar hasta 6 guardianes para poder encarar la misión con garantías. Y luego nos queda el multijugador PvP (o "player vs player" como se dice ahora). Este multijugador competitivo está integrado en el Crisol. En la Beta hemos visto que ofrecerá 6 tipos distintos de partida, aunque casi ninguno estaba abierto en dicha Beta. Mucha gente se quejó de ciertos "desequilibrios" en las partidas y esperamos que Bungie tome buena nota de ello y haga los ajustes necesarios de cara al estreno. Precisamente en el momento de escribir estas líneas se ha "filtrado" el número de mapas del multijugador PvP que traería *Destiny* "de serie" (un total de 11) y de las misiones principales (que serían 22), además de las "raids" y 4 áreas de exploración (una por cada planeta) donde tendrán lugar los eventos aleatorios antes mencionados. Bungie no ha confirmado esto, aunque ya os adelantamos que la intención de la compañía es ir expandiendo este universo a golpe de DLC...

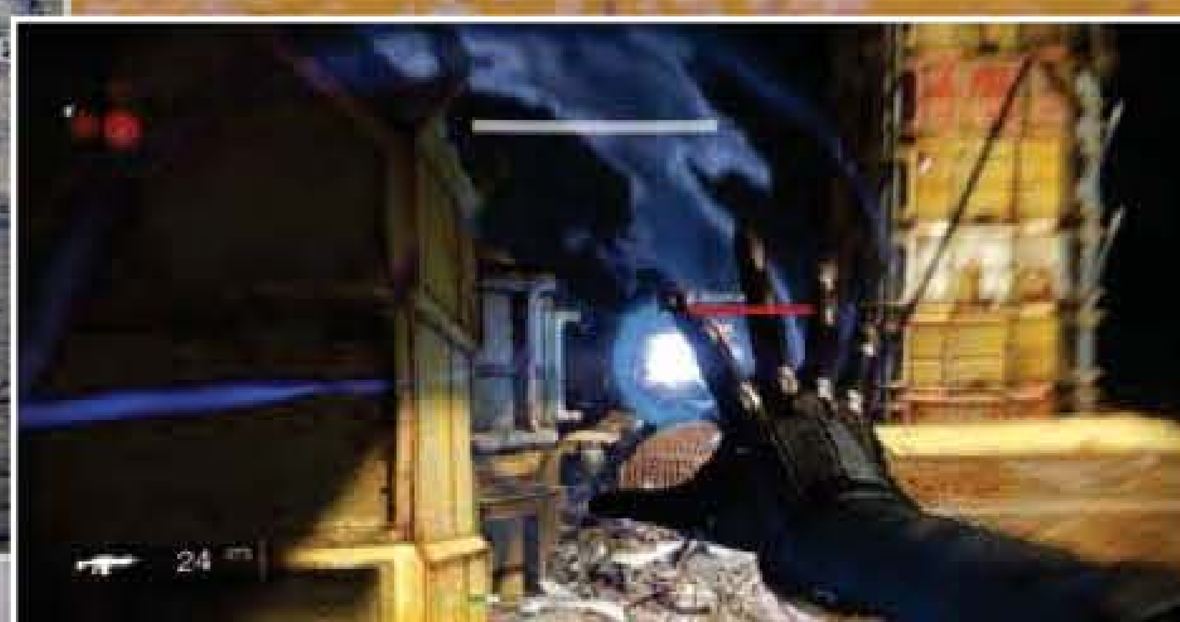
Estéticamente bellísimo.

En cuanto al apartado técnico, en PS4 luce de lujo. Bien es cierto que no llega a los siempre deseables 60 fps, pero artísticamente *Destiny* brilla con la fuerza de mil soles. Pocas veces hemos visto cielos más bonitos, con unos efectos de luz sensacionales. Y la parcela sonora no se quedará atrás, con un gran BSO y profesionales voces en castellano de Carlos del Pino (el citado Tyrion Lannister) o Carlos Kaniowsky (Jorah Mormont, por seguir con "juego de Tronos"). La guinda para un shooter que promete ser legendario.



■ **Bungie y Activision tienen previsto** seguir expandiendo *Destiny* a golpe de DLC.





ASÍ SERÁ LA VERSIÓN PS3

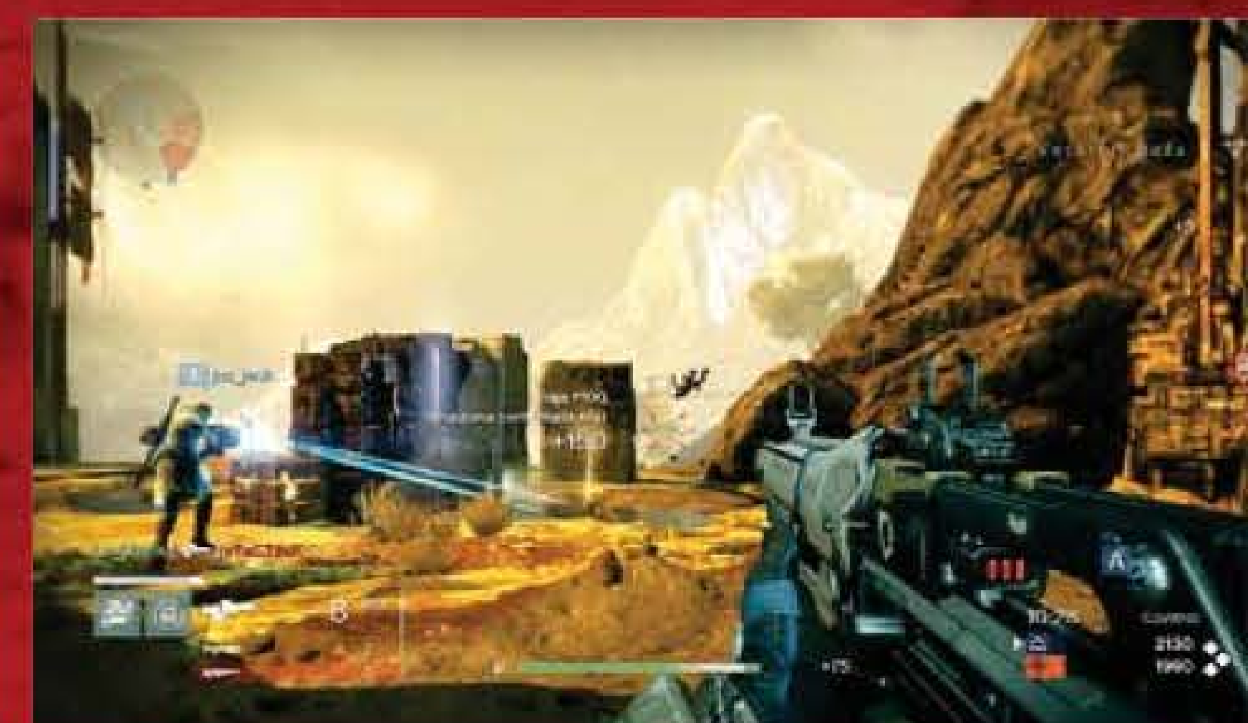
Aunque desde el primer momento en Bungie aseguraron que no iban a descuidar ninguna versión, lo cierto es que *Destiny* en PS3 va a estar un escalón por debajo de la versión de PS4 en lo que a gráficos se refiere. Si bien en cuanto a desarrollo, opciones y modos de juego van a ser idénticas, gráficamente se nota un "bajón" en PS3: la calidad de las texturas y de los efectos de luces y sombras no es la misma y en los escenarios se aprecia un menor nivel de detalle. En cuanto a rendimiento, también hemos apreciado algún "tironcillo" en esta beta, aunque desde luego nada importante ni que afecte a la hora de jugar. Así que tranquilos si no tenéis PS4 porque la versión PS3 es más que digna... y permite jugar a toda su parcela online "gratis" (si tienes PS4 y no estás abonado a PlayStation Plus no podrás entrar en el Crisol ni unirte a ninguna Escuadra, aunque sí cruzarte con otros guardianes desconocidos). No permitirá juego cruzado entre ambas consolas pero sí podremos importar guardianes de una a otra usando la misma cuenta.



■ **Gráficamente, la versión de PS3** es inferior a la de PS4. No es que sea un desastre ni mucho menos (es más que digna) pero sí se nota la diferencia.



■ **Eso sí, *Destiny* en PS3 conserva idéntico desarrollo,** opciones, mapas y modalidades de juego que en la versión PS4. En ese aspecto podéis estar tranquilos.



■ **Todas las opciones Online** están abiertas "de serie" en PS3. Para disfrutarlas en PS4 os recordamos que tenéis que ser miembros de PlayStation Plus.

MADRID GAMES WEEK 2014

IFEMA - 17-19 OCT.

Abierto al Público: de 10 a 20 h.

16 OCTUBRE. Sólo Profesionales: de 9 a 20 h.

#WE ARE GAMERS

Te esperamos en la Gran Feria del Videojuego

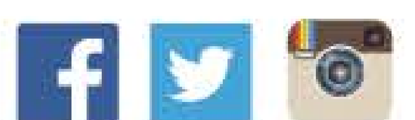
PROMUEVE



ORGANIZA



LÍNEA IFEMA
LLAMADAS DESDE ESPAÑA
INFOIFEMA 902 22 15 15
madridgamesweek@ifema.es



www.madridgamesweek.com



PÁGINA 36

Oddworld Abe's Oddysee New 'n' Tasty

El mítico juego de la primera PlayStation se ha rehecho para adaptarlo a los tiempos modernos, con un resultado genial. El mudokon Abe ha vuelto a luchar por salvar a su especie de la extinción.



PÁGINA 34

The Last of Us Remasterizado. Naughty Dog ha logrado trasladar a PS4 su aventura más emotiva con un apartado gráfico mejorado y la inclusión de serie del DLC *Left Behind*.



PÁGINA 38

Diablo III Reaper of Souls Ultimate Evil Edition. El "hack and slash" de Blizzard se ha estrenado en la nueva generación con su edición definitiva, que incluye la amplia expansión *Reaper of Souls* y un montón de mejoras respecto al juego de PS3.



PÁGINA 52

Tales of Xillia 2. El dinámico rol de esta saga japonesa vuelve en exclusiva a PS3. Esta vez, son Ludger Kresnik y Elle Marta los protagonistas de una historia que nos devuelve a los mundos de Rieze Maxia y Elympios.

MITOS ACTUALIZADOS

El verano es siempre un período muy árido en cuanto a lanzamientos de juegos, pero, este año, se ha paliado un poco gracias a las versiones mejoradas de un puñado de grandes juegos. Por encima de todos, destaca *The Last of Us Remasterizado*, la versión mejorada para la nueva generación del considerado como mejor juego de 2013. Blizzard también ha hecho algo parecido con *Diablo III*, cuya edición definitiva ha llegado tanto a PS3 como a PS4. Junto a ellos, brilla *Oddworld: Abe's Oddysee New 'n' Tasty*, la revisión de uno de los mejores juegos que salieron para PSone en los años 90. Tampoco hay que olvidarse de *Tales of Xillia 2*, que llega a España un poco tarde... Es la calma que precede a la tempestad que os aguarda en septiembre.

PS4

PS3

PS Vita

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.

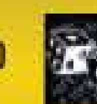


Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

 EDAD RECOMENDADA
 CONTENIDO DISCRIMINATORIO
 DROGAS
 SE DICEN PALABROTAS
 SEXO
 JUEGO DE TERROR
 CONTENIDO VIOLENTO
 ENSEÑA A JUGAR
 EDAD JUEGO EN RED







Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **NAUGHTY DOG**
Editor: **SCEE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**
Precio PS Store: **44,99 €**


JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-8


TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO


BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

http://thelastofus.com/



Acción, sigilo, supervivencia... *TLOU* sigue siendo una aventura única, que luce aún mejor en PS4.

UNA **OBRA MAESTRA** DE AYER, REMASTERIZADA HOY

The Last of Us Remasterizado

Tras acumular más de 200 premios a mejor juego de 2013, la última obra de Naughty Dog llega a PS4 con mejoras técnicas y casi todo el DLC incluido...



Joel y Ellie se vuelve a enfrentar al mismo duro y cruel viaje, sólo que esta vez verán con más nitidez a sus enemigos...

The Last of Us es, muy probablemente, el título que va a definir PS3 como máquina de cara a futuras generaciones. Una aventura tan madura como dura y cruel, técnicamente impecable y capaz de llevar la narración en un videojuego a nuevas cotas. Una aventura de supervivencia, sigilo y acción en un apocalíptico mundo que, pese a sus contados fallos (como problemas con los diálogos en estéreo) conquistó nuestros corazones y que ahora llega a PS4 "remasterizada", con gráficos en 1080 p, 60 frames por segundo y otras mejoras, como la inclusión de los tres principales DLC.

No vamos a ocultar que nuestra sensación inicial era como la de la gran mayoría de las personas que ya lo han jugado: ¿era necesario? *TLOU* apenas tiene un año de vida y sigue siendo impresionante, capaz de aguantar la comparación visual con los primeros juegos de la next gen. Pero... cómo nos traicionan los recuerdos a veces.

Sólo hace falta poner ambas versiones a la vez para comprobar que las diferencias son más que evidentes y que todo ha cambiado bastante en un año. La parcela visual, desde los modelos a las texturas de los entornos o los efectos de partículas, están a un nivel superior. Allí donde PS3 parece que va justita y petardea, en PS4 se mueve a mayor resolución y a 60 frames constantes (aunque por alguna razón la sensación de suavidad no llega a lo vista en *Tomb Raider Definitive Edition*, salvo en los vídeos). El horizonte se dibuja algo más lejos (a costa de un popping ínfimo y algunas sombras que petardean), los efectos de luz

¿CÓMO SE PUEDE MEJORAR UN **CLÁSICO** MODERNO?



1 **GRÁFICOS.** A 1080 p y 60 fps, con mejores efectos de luz y sombra, modelos más detallados, texturas en HD, horizonte más lejano...



2 **SONIDO.** Corrige casi todos los fallos de la pista estéreo de PS3. Las conversaciones se escuchan mejor, hay audiocomentarios de las escenas...



3 **ACTUALIZACIÓN.** El día del lanzamiento, el juego recibirá un parche que añade un modo Foto y un "making of" de casi 90 minutos...



■ La aventura no presenta novedades: tiene los mismos capítulos, la misma cantidad de enemigos por zona... No hay cambios.



■ El Dual Shock 4 tiene usos: el panel táctil "abre" la mochila y el altavoz reproduce sonidos como el encendido de la linterna...



■ Las escenas de vídeo van incluso más fluidas que el propio juego y cuentan con comentarios del equipo.





Aunque el salto técnico no es evidente de primeras, se nota y bastante. Basta con poner la versión de PS3 al lado...

sombra son más realistas... Vamos, que los cambios se notan y entran por los ojos, a pesar de que ni las pantallas ni los vídeos le van a hacer justicia. Eso sí, que nadie se engañe porque estos son los cambios más importantes. Sí, incluye *Left Behind* (el DLC del modo individual), los dos paquetes de mapas multijugador, una actualización descargable que añade un modo foto (similar al de *Infamous Second Son*) y el documental "Grounded" (sobre su creación, subtitulado) y otras pequeñas mejoras, como comentarios del equipo en las escenas de vídeo o el uso del altavoz y el panel táctil del Dual Shock 4. Son detallitos aquí y allá que apenas modifican ni el desarrollo ni las sensaciones que nos dejó este sobresaliente aventura. Sí, es su mejor versión, sin ningún tipo de duda, pero ¿merece la pena? Pues depende mucho de tu situación. Si no has jugado a la aventura en PS3, la respuesta es un rotundo SÍ. También si eres un "ultrafán" que ya te lo has pasado varias veces y quieres volver a jugarlo en PS4. Pero para el resto, quizá no sea la mejor opción, ni por el precio (49,99 € nos sigue pareciendo un poco algo alto comparado con otras colecciones y remasterizaciones), ni por las propias novedades que incorpora, ya que la aventura sigue siendo idéntica. Quizá, si Sony hubiera planteado algún tipo de descuento por tener el original de PS3 (como ha pasado con la reciente reedición de *Guacamelee!*), la percepción sería ligeramente distinta. En cualquier caso, *TLOU Remasterizado* es una obra maestra que conserva todo el encanto del juego original. Si no lo has jugado, deberías hacerlo ya...



■ El modo de dificultad Realista, que en PSN cuesta casi 5 euros, también está incluido en la edición Remasterizada.



■ El doblaje al castellano sigue resultando excepcional, como la banda sonora a cargo del oscarizado Gustavo Santaolalla.

» COMPLETANDO LA **EXPERIENCIA**

Aparte de la aventura, *TLOU Remasterizado* añade los DLC que ya ha recibido PS3 (dos paquetes de mapas y una pequeña historia para un jugador) y deja la puerta abierta a futuros contenidos, como un nuevo paquete de mapas que ya está confirmado para PS4 y PS3...



LEFT BEHIND. Nos cuenta la relación de Ellie y su amiga Riley. Está disponible desde el principio en el menú principal...



PACKS DE MAPAS. Entre los dos añaden un total de 8, inspirados en los niveles de la campaña individual...



ACCESORIOS. Los packs de armas y de personalización no están en esta edición. Si los pillaste en PS3, te valen para PS4...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El lavado de cara gráfico. Tener todo el DLC incluido en el juego. Es un gran juego.

» LO PEOR

Si lo has jugado en PS3, la experiencia es idéntica (aunque más bonita). El precio.

Te gustará + que... THE LAST OF US (PS3)



Te gustará + que... TOMB RAIDER D.E.



92	**» GRÁFICOS** Muy vistosos y detallados, aunque en PlayStation 3 también lo eran.
97	**» SONIDO** Corrige los fallos de PS3 y los diálogos suenan mejor. Gran BSO.
94	**» DIVERSIÓN** Si no lo jugaste en PS3, te espera una aventura única, que atrapa.
95	**» DURACIÓN** La historia da para 15 horas, más los DLC, coleccionables... Da de sí.
NOTA 95	*TLOU Remasterizado* sigue siendo una aventura soberbia y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...







16

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **ODDWORLD INHABITANTS**
Editor: **JUST ADD WATER**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **20,99 €**

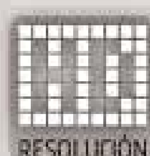

JUGADORES **1-2**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **NO**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.oddworld.com



La fauna de Oddworld está deseando comeros, así que tendréis que estrujar vuestro cerebro para sobrevivir.

UNA VEZ MÁS, **CANTAR** OS HARÁ **LIBRES**

Oddworld: Abe's Oddysee New 'n' Tasty!

La moda de "remakear" grandes clásicos esta vez da un salto de gigante al pasado. ¿Recordáis cuando dijiste "hola, sígueme" por primera vez?

Hace ya 17 años que conocimos a Abe en la primera PlayStation. Seguro que lo recordáis: era un mudokon, uno de los habitantes de ese lugar fantástico llamado Oddworld. Pues bien, Abe ha vuelto para repetir su odisea y lo hace vestido con las galas de PS4. De nuevo, Abe debe escapar de las Granjas Hostiles y liberar a su pueblo. Para ello debe demostrar su habilidad (puede usar un canto místico, saltar, correr, rodar, caminar con sigilo, lanzar objetos...) y su inteligencia a la hora de resolver retos de lo más variopinto, que suelen tener varias soluciones.

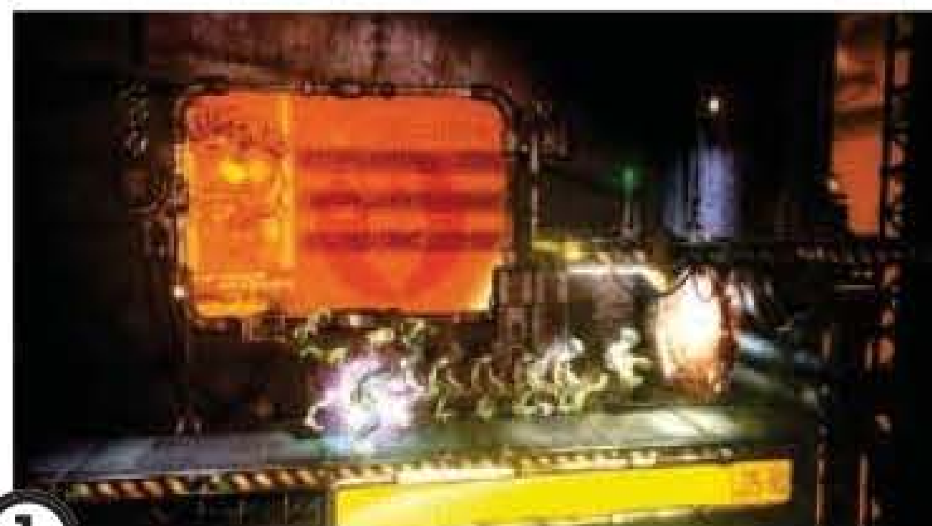
El juego es, en esencia, igualito que el original. Una aventura plataformera en 2D que respeta los puzzles, el guión y el comportamiento de los enemigos. Ahora bien, para la ocasión se han creado desde cero todos los gráficos: en PSone eran prerenderizados y había fondos fijos. Esta vez todo es movido en tiempo real por la consola, lo que permite que la cámara nos siga o use algún efecto de zoom y escorzo. Y esto nos lleva al primer gran cambio. Mientras que en el juego original nos movíamos "pantalla a pantalla", ahora la acción discurre con continuidad. Cada pantalla representaba un reto más o menos complejo y, si moríamos, volvíamos a aparecer en esa pantalla. Ahora hay checkpoints repartidos por el escenario y tenemos además una opción de salvado rápido que evita que tengamos que repetir una larga secuencia o bien nos ayudará a salvar en mitad de un puzzle. Y es que cuando hay que desactivar cuatro bombas con precisión milimétrica... imaginaos qué se siente al fallar en la última. Si nos acordamos de salvar, se acaba el problema. Y es que la dificultad no es moco de pavo. A veces se nos pide una precisión milimétrica y contrarreloj en los saltos, además de pensar por adelantado cómo quedará el escenario después



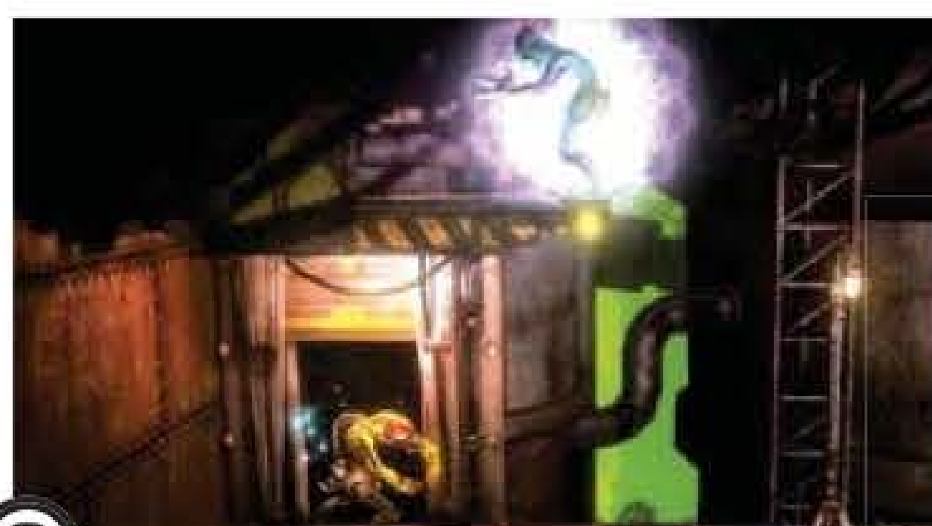
Es feucho, pero Abe os acabará conquistando por su nobleza y sentido del humor. Ha (re)nacido un héroe.

» VENTAJAS DE SER UN **MUDOKON**

Vale, Abe es un "tirillas", pero posee algunos poderes que lo ayudarán a sacar ventaja frente a los atontados de sus enemigos. Y es que, cuando se pone a cantar, pueden suceder cosas inesperadas...



1 **SI VES PÁJAROS,** canta para crear un portal por el que escapen nuestros compañeros. Hay que salvarlos todos para ver el final bueno.



2 **CANTAR CERCA DE UN SLIG** sirve para poseer su cuerpo. No podemos usar herramientas así, pero sí podemos disparar a otros enemigos.



3 **EL ELUM** es un bicho salvaje que podemos montar para correr y saltar mucho más. Que no vea miel o se quedará ensimismado con ella...



■ Hay varias escenas de vídeo pre-renderizadas, pero otras son movidas por la consola (mientras que en PSone eran CG).



■ La ambientación tiene un aire industrial en muchos tramos y parodia los clichés de la sociedad de consumo.



■ La dificultad de algunos tramos es alta. No sólo debemos pensar qué hacer, sino también ser capaces de hacerlo. Hay que tirar del "ensayo y error".





Aunque el desarrollo es idéntico al del clásico de PSone, todo lo demás se ha reconstruido por completo.

de pulsar un interruptor o se abra una trampilla. Sí, hay bastante ensayo y error, pero parte de la gracia está en eso. Por otro lado, si estamos despiertos descubriremos que el juego nos da pistas por aquí y por allá, con carteles, pintadas... Es un juego complejo, pero no horriblemente frustrante. De hecho, os picará el gusanillo de intentarlo una y otra vez para saber qué viene después.

Otro que ha sufrido cambios es el sistema de control, que estaba pensado para el mando original de PlayStation. Como no había sticks había que presionar un botón para alternar entre el paso normal y la carrera. Ahora, la velocidad de Abe depende de la fuerza con la presionemos el stick. Este cambio no le ha sentado bien, ya que el juego requiere muchísima precisión en ciertas situaciones y no es raro dar un pelín más de fuerza y provocar que el héroe se ponga a correr cuando esperábamos avanzar con cuidado. La cruceta sólo se usa para el comunicarse con algunos personajes. Así, podemos decir a otros mudokons que nos sigan o se detengan. Sí, también vuelven los pedos... Y es que el humor es una de las señas de identidad de la serie *Oddworld*. Hay bastante humor bobalicón que contribuye a que Abe se deje querer y también bastante humor negro. Sin olvidarnos su espíritu de denuncia: contra la explotación de los recursos naturales, la opresión, el abuso de poder... Todo configura una aventura única, completa y compleja que quizá no sorprenda tanto como hace 17 años, pero que sigue teniendo mucho carisma y sabe cómo atrapar.



■ Las trampas más comunes suelen ser las minas y los sensores de movimiento. Calculad bien las distancias y su "timing".



■ Estos son los comandos de voz que podemos usar. Está traducido, pero hemos perdido el fantástico doblaje al castellano del original.

» RECONOCE TU ENTORNO

La observación de los escenarios es crucial para avanzar en la aventura. En primer lugar, porque podemos encontrar pistas sobre el puzzle de turno. En segundo, porque los objetos que haya en él pueden afectar a nuestra tarea... Aquí van unos cuantos ejemplos.



LOS SENSORES (con la luz roja) nos sueltan una descarga eléctrica si osamos cantar cerca de ellos.



OTROS MUDOKONS nos abrirán ciertos caminos si repetimos los sonidos que ellos hagan. Suele ser facilito.



HAY ARMAS ARROJADIZAS con las que despistar o dañar a los enemigos. Buscad sus contenedores primero.

VALORACIÓN

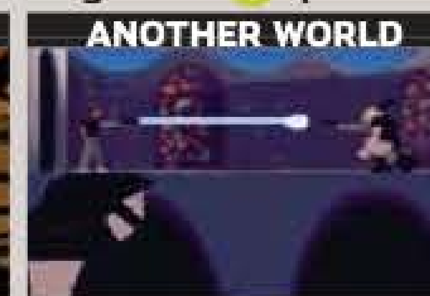
» LO MEJOR
El carisma de Abe, lo que pica y lo divertido que es. Será cross-buy y cross-save.

» LO PEOR
Voces sólo en inglés. El control analógico es un poco "escurridizo".

Te gustará + que... CONTRAST



Te gustará + que... ANOTHER WORLD



85	**» GRÁFICOS** Lo mejor, los efectos de luces y el diseño artístico.
79	**» SONIDO** Voces muy divertidas, pero repetitivas y sólo en inglés.
85	**» DIVERSIÓN** No es fácil, pero tampoco frustrante. Te atrapará si te van los retos.
85	**» DURACIÓN** Pasamos casi tanto dando al coco como saltando. Hay para rato.
NOTA 84	Un plataformas que reta por igual a nuestra habilidad y a nuestra inteligencia. Una aventura compleja y especial.







16

Género: **ROL/ACCIÓN**
Desarrollador: **BLIZZARD**
Editor: **BLIZZARD**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **69,95 €**
Precio PS3: **39,95 €**



JUGADORES **1-4** | JUG. ONLINE **1-4**



TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **CASTELLANO**



BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **1080 P**

www.eu.battle.net/d3/es/



Diablo III aterriza en PS4 con una endemoniada edición cargada de novedades y horas de juego.

LA EDICIÓN PERFECTA PARA **VENDER TU ALMA** A *DIABLO*

Diablo III Reaper of Souls Ultimate Evil Edition

Justo cuando pensábamos que *Diablo* no podía ser más malvado va y nos saca esta edición, que acabará con nuestra vida social de una vez por todas.



El monje es una clase muy equilibrada. Sus bastones daibo y sus hechizos tienen la culpa.

Diablo III se une a la moda de las ediciones definitivas y los "ports" de juegos de PS3 a PS4 con esta malvada edición cargada de novedades. Las primeras saltan a la vista. Los 60 fotogramas por segundo y los 1080 p de resolución no sólo hacen que el juego se vea mucho más bonito y fluido sino que afectan positivamente a la jugabilidad. Y es que los fans de los hack and slash sabemos muy bien que 4 jugadores desplegando todo su potencial en una batalla multitudinaria llena de efectos de luz y otros sortilegios puede convertir nuestra pantalla en un verdadero galimatías visual. No es que Blizzard haya obrado el milagro y que podamos reconocer en todo momento a nuestro personaje entre la maraña de efectos, pero lo hace mucho más factible. La estabilidad de la tasa de frames es bastante culpable, ya que hagamos lo que hagamos, la acción nunca llega a ralentizarse. Podemos afirmar que el acabado gráfico en PS4 no tiene nada que envidiarle a la versión de PC.

Pero esta "maléfica" edición llega con más novedades. Quizás, lo más suculento del pack es que incluye el juego original y la expansión que apareció en PC, *Reaper of Souls.* La expansión contiene un nuevo acto, un nuevo personaje (el cruzado) y la posibilidad de viajar a cualquier zona que hayamos desbloqueado (fallas Nephalem incluidas), así que la cantidad de contenido que ofrece es realmente brutal. Además, han eliminado la obligación de estar conectados online para jugar 4 jugadores en conexión local. Es más, pode-

LA MEJOR EDICIÓN DE *DIABLO III* QUE PUEDES ENCONTRAR



1 **GRÁFICOS 1080 P.** Ver la acción a 1080 p y 60 FPS es una delicia que ya podemos disfrutar en PS4. Perfecto para un hack and slash.



2 ***REAPER OF SOULS.*** La expansión que apareció en PC viene incluida en esta edición. Junto al juego original suman batallas para meses.



3 **NOVEDADES.** presenta nuevas opciones, como los enemigos Némesis, que podemos enviar a la partida de un amigo para incordiarles.



Los combos de destrucción del escenario y de trampas son otra de las novedades de esta edición. A encadenar se ha dicho.



Podemos regalar objetos a nuestros amigos y, por primera vez, incluso podemos hacerlo con los preciados objetos legendarios.



Aunque en solitario es una aventura muy completa, gana muchos enteros si la jugamos junto a tres amigos.

EN PS3: A PRECIO REDUCIDO

Gráficamente esta nueva edición es idéntica al original de PS3, como es lógico. Eso sí, el precio se reduce a 39,99 euros en PS3, el mismo precio de la expansión *Reaper of Souls* en PC, aunque aquí recibimos también el juego original en el pack. Si no tienes *Diablo III*, el precio es irresistible, pero si ya lo tienes, son 40 euros por una expansión. Quizás demasiado.

NOTA 89



Ya puedes decirlo en voz alta: "la versión de *Diablo III* en PS4 es la mejor de todas, por contenido y continente".

mos jugar combinando jugadores en la misma consola y online como más nos convenga. Siguiendo la estela de otros títulos, también podemos utilizar nuestra PS VIta para el juego remoto, lo que resulta perfecto para que 2 jugadores que juegan en la misma casa puedan consultar el inventario sin molestar al otro. El sistema de botín también ha cambiado en esta edición. Después de eliminar la casa de subastas, y tras el reducir la cantidad de objetos recibidos en pos de la calidad de los mismo, esta diabólica edición también nos deja intercambiar objetos con otros jugadores e incluso regalar nuestro equipo legendario a los amigos. El sistema de combos también se ha ampliado, dejándonos encadenar golpes y, por primera vez, trampas y objetos del escenario destruidos. El control es exacto a lo que vimos en PS3, con la gloriosa voltereta y un aprovechamiento total de los botones de nuestro mando.

El modo aprendiz es un gran acierto, un modo que aumenta el nivel de nuestros colegas durante una partida para que también se sientan útiles en dificultades que les superen. Acabada la partida, recuperarán su nivel original. Los enemigos Némesis, otra novedad, jefes finales ante los que hayamos sucumbido y que podemos enviar a la partida de otro "amigo" para que les haga la puñeta. En PS4, además, tenemos una falla Nephalem basada en el universo de *The Last of Us* y una armadura de *Shadow of the Colossus*. Todo esto convierte a este port de PS4 en la mejor y más diabólica versión de todas las disponibles.



Las trampas han ganado en importancia en esta edición. Hay más variedad, más cantidad e incluso podemos encadenarlas.



La cantidad de contenido disponible, sumando el juego original y la expansión, supera las 50 horas y más de 100 para hacerlo todo.

"MALDADES" EXCLUSIVAS DE SONY

Como podéis ver, esta *Ultimate Evil Edition* llega con un cargamento de novedades y extras pero es que, además, en las consolas de Sony podemos disfrutar de contenido y opciones exclusivas que mejoran, aún más, una edición que ya es extremadamente "diabólica" de por sí.



JUEGO REMOTO. Podemos usar nuestra PS Vita para "independizarnos" de nuestros compañeros de sofá.



THE LAST OF US. Una de las fallas Nephalem está ambientada en la joya de Naughty Dog, infectados incluidos.



SHADOW OF THE COLOSSUS. El clásico de PS2 llega a *Diablo III* en forma de armadura. Perfecta para novatos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control, el nuevo contenido, la cantidad de horas de juego, el cooperativo...

» LO PEOR
Si ya tienes *Diablo III* en PS3 hay pocas novedades más allá de la expansión.

Te gustará + que... DYNASTY WARRIORS 8

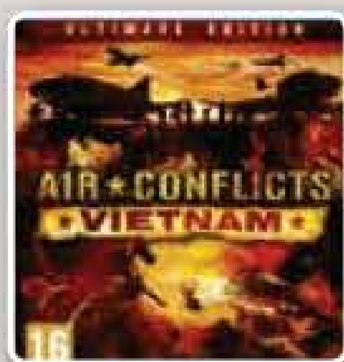


Te gustará + que... SACRED 3



86	**» GRÁFICOS** Todo se mueve de maravilla, a 1080 p y 60 fps pero está anticuado.
90	**» SONIDO** EL doblaje es excelente y la banda sonora y los efectos también.
92	**» DIVERSIÓN** Puede resultar repetitivo, pero es tremendamente adictivo.
90	**» DURACIÓN** El juego original y la expansión incluida. Hay *Diablo* para meses.
NOTA 91	Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola.







Género: **SIMULADOR DE COMBATE**
Desarrollador: **GAMES FARM**
Editor: **BIT COMPOSER**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**
Precio PS Store: **49,99 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-8
TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS
BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 720 P

www.airconflicts.net



Air Conflicts cuenta con tres entregas en PS3 y la última, ambientada en la guerra de Vietnam, llega a PS4 con extras. Su flojísimo apartado gráfico sigue siendo su principal lastre.

SOBREVOLANDO **A DURAS PENAS** LA "NEXT GEN"

Air Conflicts: Vietnam Ultimate Edition

Tras su discreto paso por PS3, este simulador de aviones de combate ambientado en la guerra de Vietnam llega a PS4 intentando no perder altura...

La "moda" de los juegos de PS3 que llegan a PS4 con mejoras técnicas y distintos añadidos y extras parece no tener fin. El último en subirse a este carro es *Air Conflicts: Vietnam*, un simulador de aviones de combate que aterriza en PS4 con su *Ultimate Edition*.

Ambientado en 1965 en Vietnam en plena guerra civil entre los comunistas del norte y sus oponentes del sur (que contaron con el apoyo de Estados Unidos), nosotros asumimos el rol del piloto norteamericano Joe Thompson, que podrá pilotar más de 20 aviones y helicópteros en localizaciones como Saigón o la Colina de la Hamburguesa. Batallas aéreas, bombardeos o misiones de rescate o de escolta serán algunos de nuestros cometidos, con un control de los aparatos bastante arcade (y algo tosco) que le hace ser mucho más asequible que simuladores puros como *IL-2 Sturmovik*. Como novedad, esta *Ultimate Edition* añade una campaña extra protagonizada por un piloto del Vietcong para que veamos la otra cara del conflicto. Dos campañas que se suman al multijugador para hasta 8 jugadores que cuenta con 4 modalidades bastante clásicas, como Captura de Bandera o Deathmatch por Equipos. Por desgracia, todo termina siendo muy repetitivo. En cuanto al apartado gráfico, ya era bastante flojo en PS3 y en PS4 tampoco es que gane mucho. El modelado de los aviones no es malo, pero los escenarios, explosiones... distan mucho de ser espectaculares y desde luego no evitan que este título se estrelle en su llegada a PS4.



Podemos pilotar más de 20 helicópteros y aviones y elegir armamento o cambiar de aparato en plena misión.



Esta versión de PS4 incluye mejoras, como una IA optimizada y uso del altavoz del Dual Shock 4.

UNA **DURACIÓN** A PRUEBA DE "CHARLIES"



1 **MODO HISTORIA.** El modo principal de *Air Conflicts: Vietnam* nos pone en la piel de un piloto llamado Joe Thompson (sí, es norteamericano).



2 **CAMPAÑA EXTRA.** Una de las mejoras de esta *Ultimate Edition* es una Campaña extra en la que manejamos a un piloto norvietnamita.



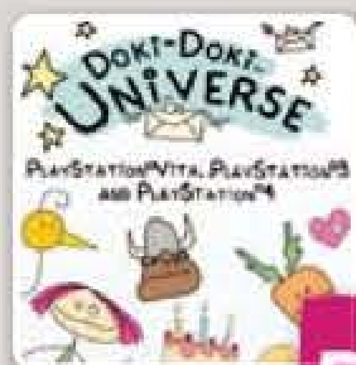
3 **BATALLAS ONLINE.** También ofrece escaramuzas online para hasta 8 jugadores... Aunque cuando lo probamos nosotros estaba desierto.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es duradero y se apoya en un conflicto real menos explotado que la II Guerra Mundial.

» LO PEOR
Control tosco, misiones sosas y repetitivas y un apartado gráfico para olvidar.

50	**» GRÁFICOS** Ya eran muy flojos en PS3 y en PS4 "cantan" todavía más...
72	**» SONIDO** Voces en inglés y uso del altavoz del altavoz del Dual Shock 4.
60	**» DIVERSIÓN** Las misiones son repetitivas y el control es tosco y simplón.
78	**» DURACIÓN** Dos campañas más el multijugador pero sus batallas cansan pronto...
NOTA 62	Batallas aéreas que se estrellan en PS4 "gracias" a sus gráficos paupérrimos, su tosco control y sus repetitivas misiones.



Género:
AVENTURA
Desarrollador:
HUMANNATURE
Editor:
SCEE
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
7,49 €


JUGADORES
1

JUG. ONLINE
NO

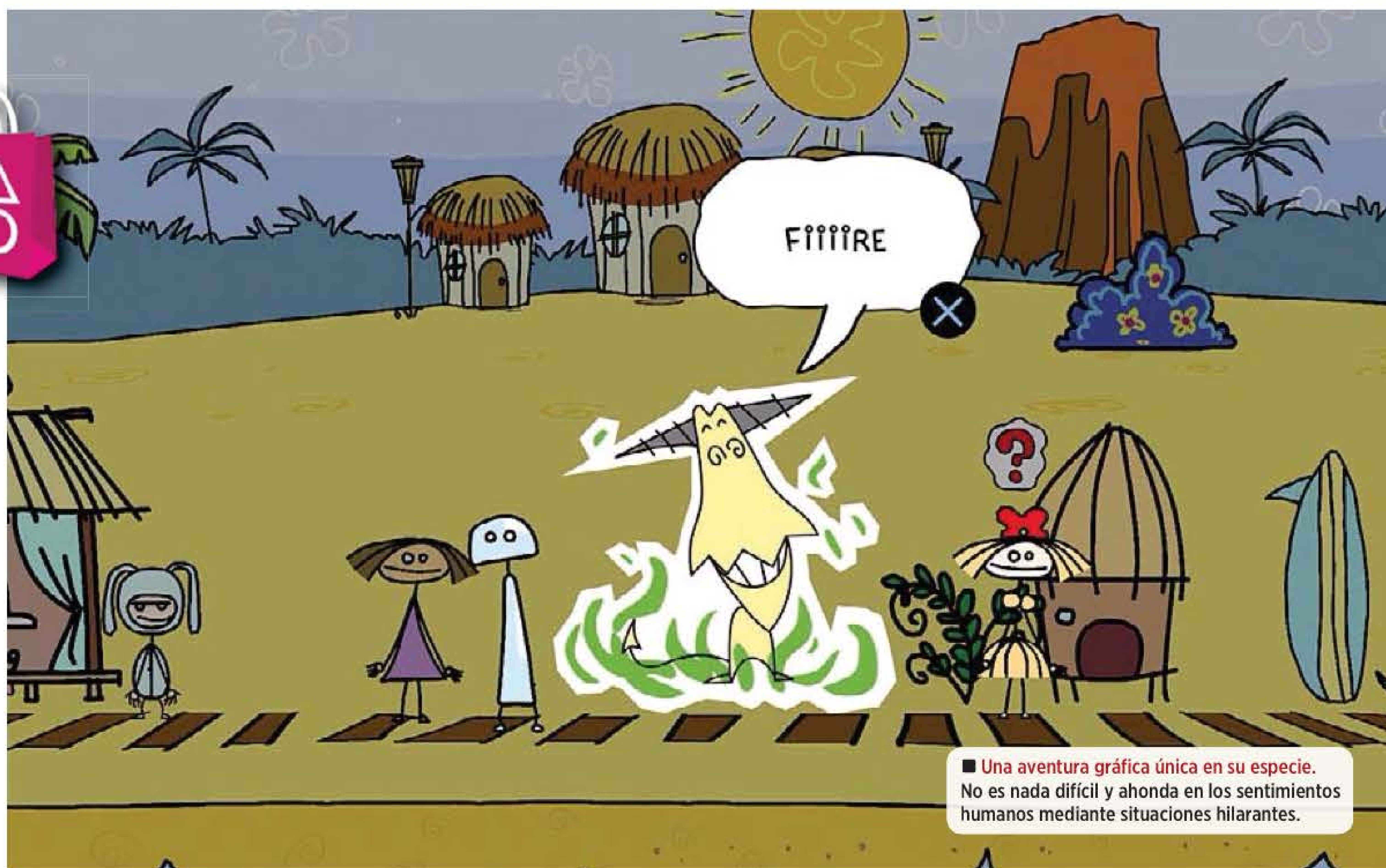
TEXTOS
INGLÉS

VOCES
NO

BLU-RAY
NO

RESOLUCIÓN
720 P

http://es.playstation.com/



Una aventura gráfica única en su especie. No es nada difícil y ahonda en los sentimientos humanos mediante situaciones hilarantes.

AVENTURAS EN UNA **GALAXIA ANIMADA**

Doki Doki Universe

Con un trasfondo muy profundo y un estilo desenfadado, HumanNature nos ofrece la posibilidad de indagar en los sentimientos humanos.

El creador del mítico juego de Megadrive *ToeJam & Earl*, Greg Johnson, nos ofrece una aventura gráfica muy, muy peculiar, no comparable a nada de lo que hay en el mercado, tanto en su apartado gráfico como jugable. QT3 es un robot abandonado 30 años en un asteroide por su familia humana que es encontrado un marciano. Su única salida es ganar "humanidad" a base de ayudar a los extraños habitantes de otros 20 planetas. Para ello tendrás que hablar con ellos para conocer lo que les gusta y lo que no e invocar luego alguno de los cientos de objetos que transportas para hacerlos felices y obtener de ellos más objetos aún. Tendrás que buscar objetos, convencer a personajes, bailar, provocar terremotos, asustar a peces... Una extraña y simple mecánica que peca de algo repetitiva sin tener, además, un hilo conductor que dé sentido a lo que hacemos.

Sentido del humor no le falta por lo hilarante de algunas situaciones y personajes, pero sólo apto para lo que dominen el inglés (no viene traducido y es denso en texto). También podrás enfrentarte a una serie de preguntas rápidas visitando algunos asteroides mediante las cuales se te ofrecerá un particular "análisis" de tu personalidad (nada demasiado serio, claro). Un experimento jugable que es cross buy y cross save entre PS4, PS3 y PS Vita, pero que peca de fácil y repetitivo, aunque ofrece momentos divertidos y muy diferentes a lo visto hasta ahora. No gustará a todo el mundo, pero podéis probar la demo disponible.



Podemos decorar nuestro mundo y enviar mensajes a nuestros amigos de Facebook para que lo admiren.



Sólo hablando con los personajes sabremos lo que les gusta y lo que les asusta. Hazles felices o enfádales.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El sentido del humor y lo entrañable que es el protagonista. Cross buy/cross save.

» LO PEOR
Mucho texto y todo en inglés. Algo repetitivo y falto de ritmo.

64	**» GRÁFICOS** Como dibujos de un niño, resultan llamativos, pero no sorprenden.
70	**» SONIDO** Melodías que no recordarás nunca y efectos discretos.
74	**» DIVERSIÓN** Si le coges el gusto es único y puedes reírte mucho.
72	**» DURACIÓN** Los más de 20 planetas dan para 6-7 horas. Y tiene coleccionables.
NOTA 70	Una propuesta muy original y con mucho humor que peca de inconexa y repetitiva. No gustará a todo el mundo.

UN ROBOT EN BUSCA DE SU **ALMA HUMANA**

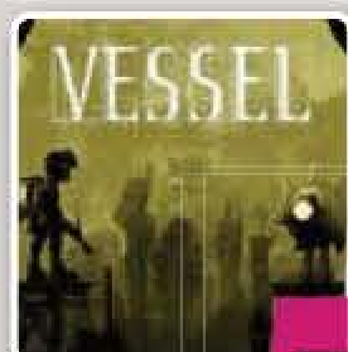


1 **20 PLANETAS.** Cada uno de una temática (Hawai, fondo del mar...) y tema particular (amistad, amor...) y plagado de personajes únicos.



2 **INVOCACIONES.** Son para hacer feliz a la gente y decorar tu planeta-hogar. Los obtendrás como agradecimiento o escondidos por ahí.


3 **DE DIBUJO.** Los gráficos parecen hechos por un niño de 3 años y rebosan humor y expresionismo. Sencillos, pero llamativos.



Género: **PUZZLE**
Desarrollador: **STRANGE LOOP**
Editor: **STRANGE LOOP**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **9,99 €**

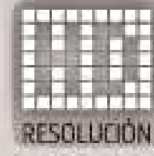

JUGADORES 1


JUG. ONLINE NO

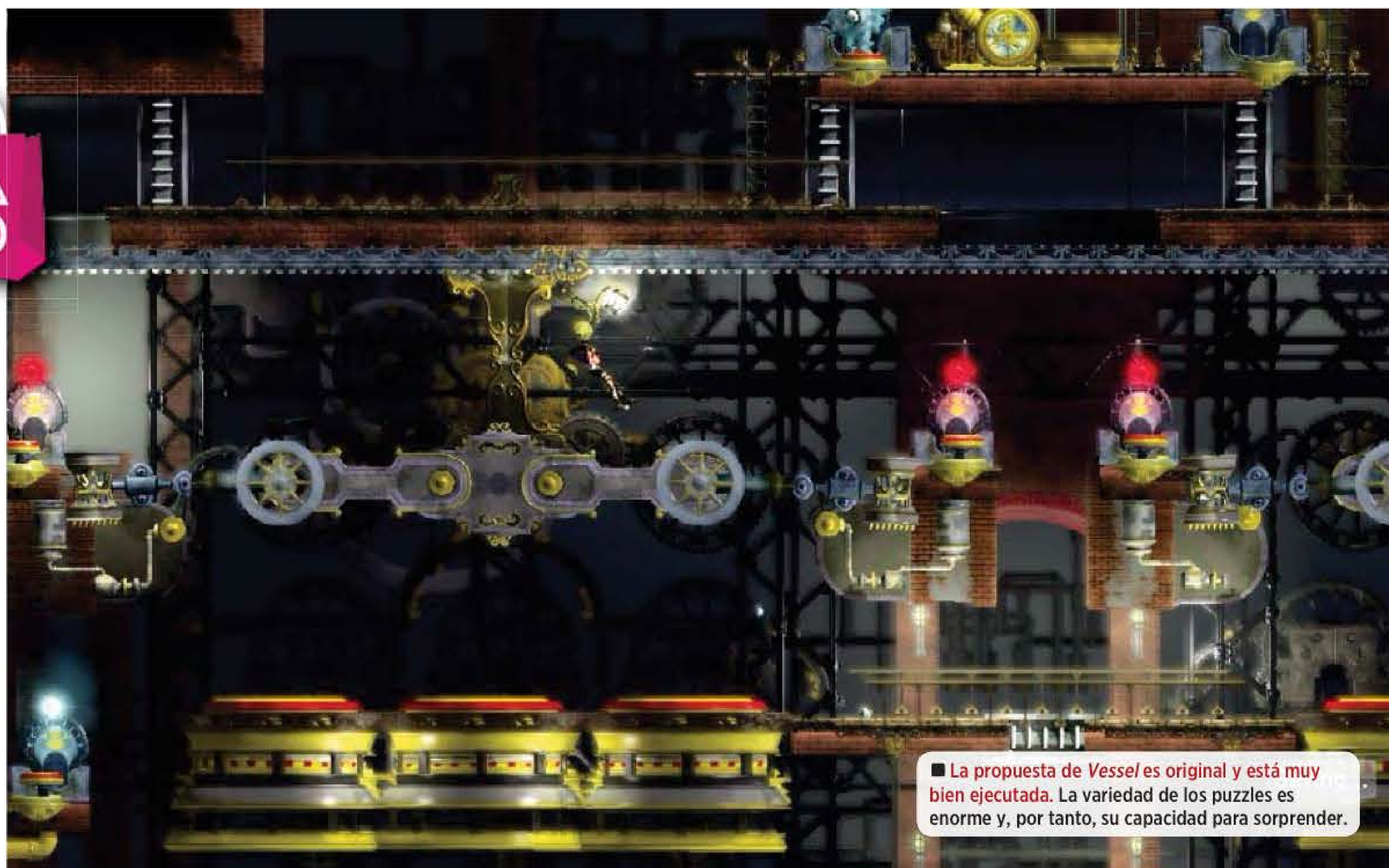

TEXTOS INGLÉS


VOCES NO


BLU-RAY NO


RESOLUCIÓN 720 P

www.strangeloopgames.com



La propuesta de *Vessel* es original y está muy bien ejecutada. La variedad de los puzzles es enorme y, por tanto, su capacidad para sorprender.

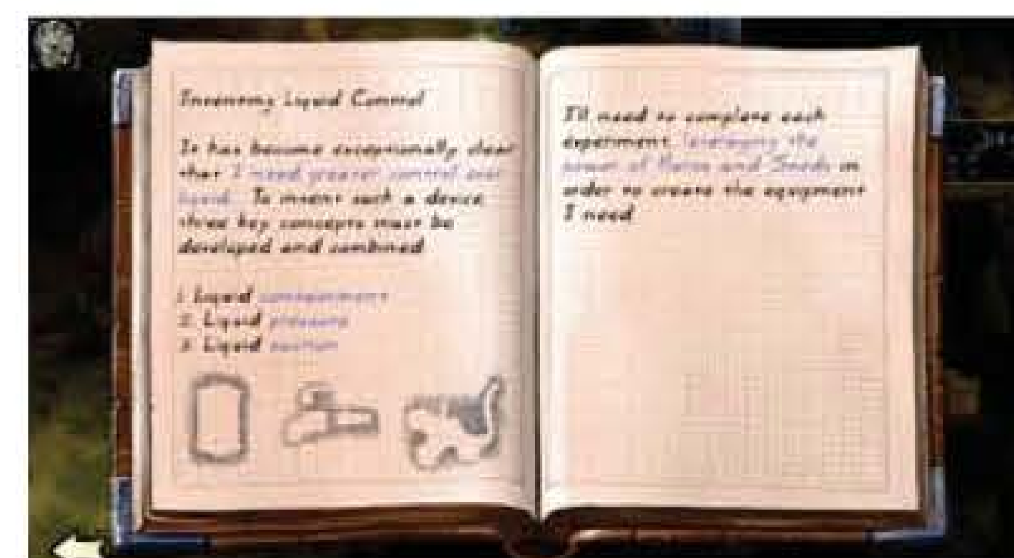
LAS MÁQUINAS SE REBELAN Y LOS **LÍQUIDOS** COBRAN VIDA

Vessel

Escenarios 2D repletos de trampas y obstáculos nos aguardan en este original juego en el que nuestra inteligencia y el uso de fluidos serán nuestras armas.

Durante el mes de julio, los miembros de PS Plus pudieron jugar gratis con esta estupenda mezcla de puzzles y plataformas que se lanzó a mediados de marzo en PSN.
La historia de *Vessel* nos cuenta como un inventor llamado Arkwirght logra fabricar autómatas para trabajos industriales a partir de diferentes fluidos, los Fluros. Por sorpresa deciden rebelarse y nos toca a nosotros poner orden a través de un juego de scroll lateral y en perfecto 2D, donde nos veremos encerrados en innumerables salas llenas de maquinaria, interruptores, tuberías... y donde será imprescindible la creación y uso de estos Fluros para que alcancen lejanos pulsadores, nos iluminen el camino o produzcan vapor, por ejemplo.
Jugaremos con un buen puñado de reglas de acción-reacción que pronto dominaremos y donde la física de los fluidos (agua, lava...) juega un papel fundamental, ya que podremos transportarla, dirigirla o usarla de una forma predecible y bastante realista. Mucha variedad de situaciones y una dificultad muy ajustada en la que se impone la lógica.

Además, sabe mantener el interés a lo largo de las 10 horas que dura al desplegar nuevas características a un ritmo perfecto, creando una sensación de progresión muy acusada. A veces el motor sufre con el frame rate y la IA no está pulida del todo, pero son pegas menores para un título muy original y adictivo, con una excelente banda sonora, que encantará a los más sesudos y a todos aquellos que gusten de los desafíos mentales.

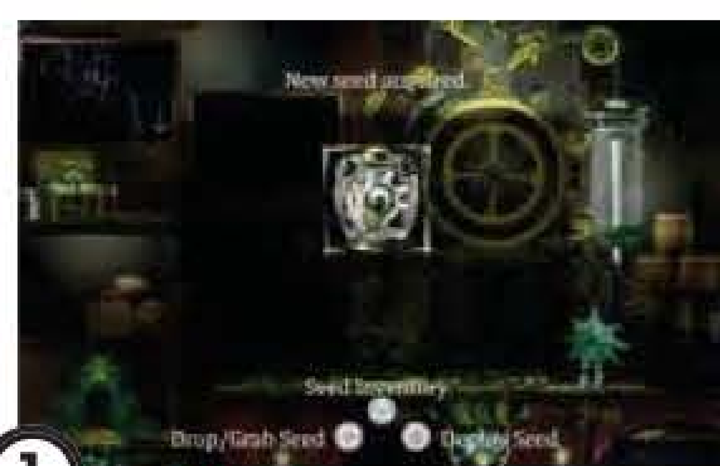


El juego está en perfecto inglés, aunque los textos son casi testimoniales. No te supondrá problemas.

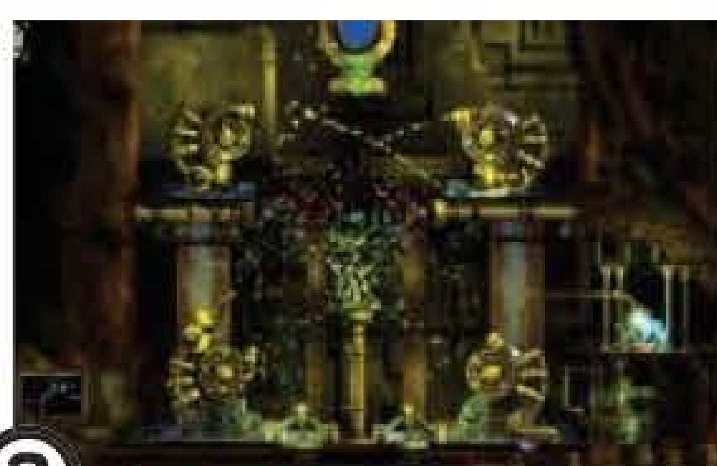


Con nuestro surtidor lanzamos distintos fluidos, con los que debemos superar variados obstáculos.

LOS EFECTOS DE LOS **FLUIDOS** SOBRE LA MAQUINARIA



1 **SEMILLAS.** Dependiendo del tipo de semilla que uses, los Fluros se comportarán de forma diferente y conseguirás efectos diversos.



2 **LÍQUIDOS.** Que sea agua, lava, o cualquier otro fluido que uses con las semillas provoca efectos muy diferentes en su comportamiento.



3 **SURTIDOR.** Si capturas protoplasma podrás incrementar la capacidad de tu surtidor de líquido y adquirir nuevas boquillas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Lo variado de los puzzles. El realista comportamiento de los fluidos.

» LO PEOR
El bajón del frame rate ocasional y una IA de los Fluros mejorable. Sólo en inglés.

70	**» GRÁFICOS** Es un resultón, pero tiene tirones a veces y animaciones toscas.
88	**» SONIDO** Variadas, ambientales y nada cansinas melodías que tararearás.
83	**» DIVERSIÓN** Dificultad muy bien medida y puzzles "currados". No te aburrirás.
80	**» DURACIÓN** Da al menos para 10 horas, por menos de 10 euros no está mal.
NOTA 80	Uno de los mejores puzzles que hay en PS Store. Sencillo y adictivo. Si perdonas sus fallos técnicos lo disfrutarás mucho.

Play mania

LA TIERRA MEDIA™

SOMBRAS DE MORDOR

Play mania

DEAD ISLAND 2

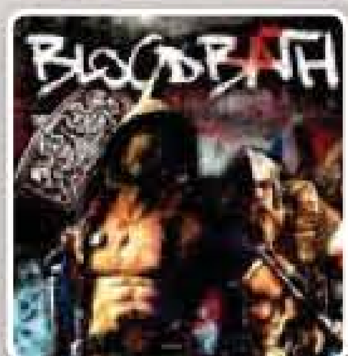








Manejamos a varios "luchadores-tipo" (un gladiador, un westler mexicano, un vikingo...) en arenas cerradas que pueden tener trampas.



18+

Género: **BEAT'EM UP**
Desarrollador: **FREEDOM FACTORY**
Editor: **BADLAND**
Precio: **39,95 €**
Edición Blu-ray: **SÍ**
Jugadores: **1**
Jug. online: **2-6**
Idioma: **CASTELLANO / INGLÉS**

www.freedomfactorystudios.com/

BloodBath

Ruge el público sediento de sangre que ha venido a ver cómo estos gladiadores se dejan la piel en arenas llenas de trampas.

Un baño de sangre manejando a distintos tipos de gladiadores modernos es lo que propone este *BloodBath*, realizado por el estudio madrileño Freedom Factory. Por desgracia, es lo único moderno de este aburrido beat'em up, que presenta unos gráficos antediluvianos, con un diseño de los luchadores ultratópico, un modelado parco en detalles y unas animaciones paupérrimas. No tiene un modo Historia como tal, sino que ofrece una sucesión de peleas online para hasta 6 luchadores con distintas modalidades (todos contra todos, deathmatch por equipos, mantener una vagoneta el mayor tiempo posible en territorio rival...). Si no hay gente con la que jugar (que será lo más probable), podemos "rellenar" la partida con bots, con una IA nefasta. Ni siquiera se salva el sistema de combate, tosco y con un catálogo de combos muy limitado. Lo cierto es que hay beat'em ups mucho mejores en PS3 en todos los sentidos.



No hay modo Historia. Sólo combates online para hasta 6 jugadores con 4 modalidades básicas.

VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Con amigos te echarás unas risas... Si es que les convences para que se lo compren.

» **LO PEOR**
El control, las animaciones, el diseño, las escasas modalidades de juego...

NOTA 40
Un beat'em up de tosco control, limitado en movimientos y en opciones y con un apartado técnico realmente flojo...







16+

Género: **BEAT'EM UP**
Desarrollador: **FREEDOM FACTORY**
Editor: **BADLAND**
Precio: **39,95 €**
Edición Blu-ray: **SÍ**
Jugadores: **1**
Jug. online: **NO**
Idioma: **CASTELLANO / INGLÉS**

www.freedomfactorystudios.com/

Kick-Ass 2

Con un año de retraso respecto al estreno de la película, nos llega esta adaptación a PS3 que se queda lejos de lo esperado.

Manejamos a Dave Lizewski (Kick-Ass), a través de calles, alcantarillas y tejados para dar caña a todos los matones que nos encontremos. Eso es tarea fácil, ya que sólo hay dos botones de ataque y el botón de contraataque. Podemos enlazar algún combo, pero no usar armas, ni agarrar al rival, ni bloquear... Como la ejecución de los golpes es muy lenta los combates se hacen larguísimos. Y eso que los enemigos, además de clónicos (usan "disfraces" para que se note menos) son de lo más torpe. Entre pelea y pelea avanzamos por escenarios vacíos saltando alguna valla, subiendo una escalera, pulsando algún botón... Y este esquema se repite a lo largo de 5 niveles que apenas dan para una hora de juego cada uno. Sólo se salvan las bromas frikis y las referencias a fenómenos culturales, salpicadas con infinidad de tacos, como en la peli. Y técnicamente, hace aguas por todos lados, con "bugs" incluidos.



Hay pocos movimientos de ataque y ni los repetitivos golpes de gracia logran aportar algo de diversión.

VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
El humor que destila y las múltiples referencias a la cultura "friki" de los diálogos.

» **LO PEOR**
Monótono, repetitivo, falto de profundidad y con bugs: tirones, bloqueos...

NOTA 45
Un beat'em up con el único atractivo de la licencia. Muy descuidado en todos los aspectos, repetitivo y simplón.





16

Género:
ROL
Desarrollador:
BANDAI NAMCO
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
22 DE AGOSTO
Precio:
64,95 €
Precio Ed. Coleccionista:
99,95 €

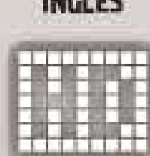

JUGADORES **1-4**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **720 P**

www.bandainamcogames...



Tales of Xillia 2 nos sitúa un año después de los sucesos de la primera parte. El protagonismo recae ahora en el tranquilo y pacífico Ludger.

CUANDO **DECIDIR** IMPORTA TANTO COMO LUCHAR

Tales of Xillia 2

Si tuvieras que decidir entre el destino de la humanidad, tus recién estrenados amigos o tu lealtad hacia tu hermano, ¿qué escogerías?

Un año después de visitar (y salvar) Rieze Maxia junto a Jude y Milla, toca repetir la proeza, esta vez en la piel de Ludger Kresnik, un tranquilo muchacho que ansía formar parte de la Corporación Spirius, al igual que su hermano Julius. Desgraciadamente, su sueño se va al traste cuando entra en su vida Elle Marta, una niña que desea llegar a la tierra de Canaán, donde cualquier deseo se hace realidad. Junto a ellos viajarán viejos conocidos de la primera parte como Elize, Leia y Alvin, aunque el protagonismo de la historia recae en el dúo formado por Elle y Ludger.

***Tales of Xillia 2* es un JPRG en tercera persona cuyo desarrollo** se divide en capítulos principales (relacionados con la historia) o secundarios. Entre los diferentes episodios de la trama principal debemos realizar uno de las tareas más importantes del juego: pagar una deuda de veinte millones de Gald. Así, Ludger debe reunir cada cierto tiempo una cantidad específica de dinero haciendo pequeños encargos como derrotar a un enemigo, llevar un objeto de un lugar a otro... Según vamos dándole dinero a la contable, se amplían los lugares a los que podemos viajar. Y es que los morosos no pueden ir muy lejos... Esto puede romper un poco el ritmo de la historia, pues no puedes seguirla si previamente no pagas.
Una vez solventado este "pequeño" problema, se abre ante nosotros un amplio y lineal mundo repleto de monstruos que no dudan en lanzarse a por nosotros en cuanto tienen la más mínima oportunidad. Es entonces cuando comprobamos de primera mano las mejoras en el sistema de

La pequeña Elle y su reloj de bolsillo cambiarán la vida de Ludger y le arrastrarán a la aventura de su vida.

» EL **ARMA** ADECUADA PARA CADA SITUACIÓN

① **HOJAS DOBLES.** Rápidas y letales, estas espadas nos sirven para terminar de una manera eficaz los combates cuerpo a cuerpo.

② **MARTILLO.** Diseñado para el cara a cara, este arma inflige un gran daño, aunque manejarla nos hará mucho más lentos.

③ **PISTOLAS.** Muy eficaces a largas distancias, las pistolas nos ayudan a mantener a raya a todo enemigo que ose acercarse demasiado.



■ Las dimensiones fracturadas poseen una estética casi de blanco y negro, algo que inquieta hasta a los protagonistas.



■ Las secuencias de anime, creadas por el estudio Ufotable, aparecen en los momentos más importantes de la aventura.



■ Los combates se han mejorado de tal manera que realizar estrategias es mucho más divertido que antes.





La secuela de *ToX* muestra una trama más oscura y adulta en la que nuestras elecciones pueden cambiarlo todo.

combate de *Tales of Xillia 2*. Gracias al Cross Dual Raid Linear Motion Battle System, Ludger puede unirse a uno de sus tres compañeros en batalla para realizar todo tipo de combos. Asimismo, podemos ordenar a nuestro compañero que ataque junto a nosotros, que se mueva libremente por el escenario (sin separarse mucho) o que él mismo decida lo que hacer. Este detalle le da un toque de estrategia y distinción a cada una de las reyertas, pues tenemos más libertad de elección.
Y hablando de elecciones. Si bien en la primera parte debíamos escoger con quién jugar (Jude o Milla), ahora tenemos que decidir las respuestas que da Ludger. En cualquier momento, ya sea en una skit (diálogo extra), en una cinemática o en un combate, se nos presenta la oportunidad de decidir qué es lo que va a decir el chico Dependiendo de lo que respondamos, veremos uno de los cinco finales diferentes que tiene el juego.

Aunque en el primer *Xillia* los colores vivos predominaban, en esta segunda parte es todo lo contrario. Al ser una historia más adulta, los tonos son más oscuros y grises, aunque los escenarios son parecidos. A todo esto se le une un apartado sonoro de gran calidad que se complementa a la perfección con el buen doblaje al inglés (con subtítulos en castellano). En definitiva, un gran juego de rol que, aunque demasiado lineal, nos ofrece decisiones, combates y muchas horas de diversión frente a la tele. Y lo mejor de todo es que podemos jugarlo junto a tres amigos más. Si disfrutaste de la primera parte, no te lo pierdas.



■ El desarrollo de cada personaje se lleva a cabo a través del Orbe Allium. A medida que se llena, se desbloquean habilidades.



■ Elegir bien la respuesta correcta es otro de los puntos fuertes del viaje. ¿Cuál de los cinco finales desbloquearás?

» MUCHO MÁS QUE UNA SIMPLE **HISTORIA**

Aparte de la trama principal de la aventura (y de la obligación de pagar nuestra deuda a base de trabajos extra), el juego nos ofrece muchos secretos que debemos descubrir para poder tener una visión más completa de la gran historia que se oculta tras *Tales of Xillia 2*.



EPISODIOS EXTRA. Los personajes secundarios tienen su propia historia. Si les ayudamos se desbloquean nuevas escenas.



ENVÍO GATUNO. Cien gatitos han desaparecido y Ludger debe encontrarlos y mandarles comida y juguetes.



ACCESORIOS. Nuestros chicos y chicas preferidos pueden ir a la moda gracias a los complementos y a los trajes especiales.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La toma de decisiones y la mejora de los combates le dan un toque especial.

» LO PEOR
Conseguir el dinero que nos piden para seguir la trama puede llegar a desesperar.

Te gustará + que... TIME AND ETERNITY



Te gustará − que... TALES OF XILLIA



89	**» GRÁFICOS** Estética en cel shading cuidada. Escenarios algo vacíos y lineales.
88	**» SONIDO** Las melodías de *ToX*: suaves en la ciudad y rockeras en los combates.
90	**» DIVERSIÓN** El nuevo sistema de combate y tomar decisiones es muy adictivo.
93	**» DURACIÓN** Unas 40 horas para la historia y muchas más para los secretos.
NOTA 91	Un JRPG con un desarrollo muy intuitivo y divertido, imprescindible para los que disfrutaron con el primero.



16

Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
DEEP SILVER
Editor:
DEEP SILVER
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
49,95 €

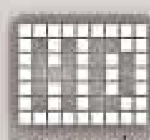

JUGADORES 1-2


JUG. ONLINE 1-4

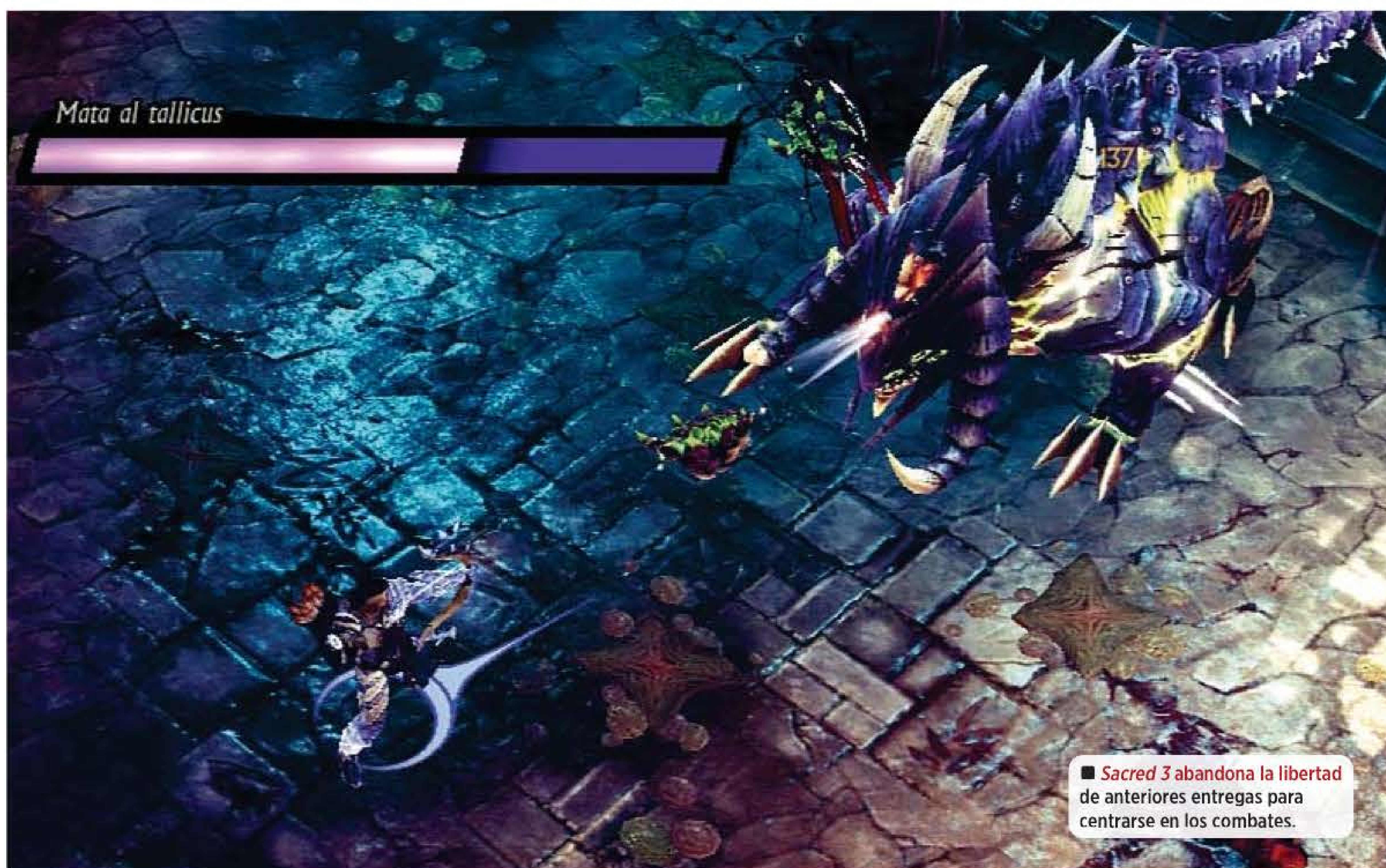

TEXTOS CASTELLANO


VOCES INGLÉS


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 720 P

www.sacred-world.com



■ *Sacred 3* abandona la libertad de anteriores entregas para centrarse en los combates.

A VECES, SIMPLIFICAR SE CONVIERTE EN UN **SACRILEGIO**

Sacred 3

La sencillez puede ser la clave de un gran videojuego, pero cuando lo que tenemos son recortes como los del gobierno, mal asunto.

Sacred es una serie que siempre ha vivido bajo la sombra de *Diablo* y otros ilustres del género "hack and slash". Pero lo bueno era que, con sus defectos, ofrecía algo distinto a la experiencia de Blizzard. Un mundo abierto en el que ir buscando misiones, que lo acercaba un poco más a una aventura de rol que sólo a un "simple" mata-mata. Esta tercera entrega, sorprendentemente, se acerca mucho más a *Diablo* que al propio *Sacred*, "gracias" a los numerosos recortes que ha sufrido la serie. En lugar de 6 ó 7 héroes a escoger, sólo tenemos 4. En vez de saquear decenas y decenas de piezas de equipo, ahora contamos con 3 armas y una única armadura, aunque podemos mejorarlas. Y lo que es peor, el número de habilidades también se ha reducido. Aunque tenemos 6 de ataque distintas, sólo podemos equipar 2 al mismo tiempo, lo que simplifica demasiado los combates y la progresión de nuestro héroe.

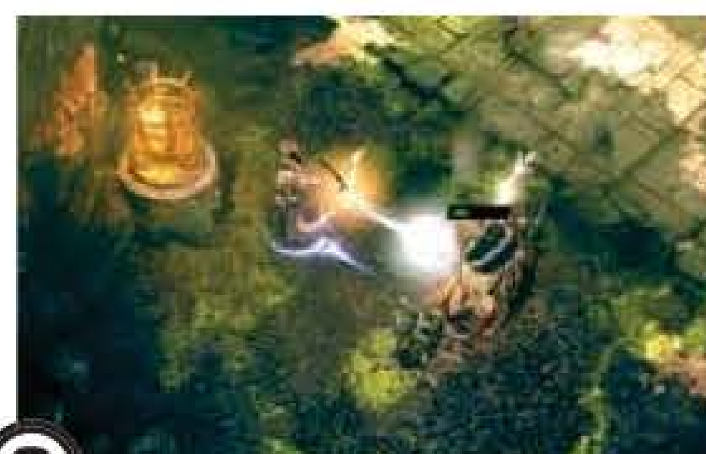
La peor parte se la lleva la exploración, ya que han conseguido que Ancaria (el continente en el que se ambientan todas las entregas de la serie) pase de ser el vasto mapa por el que nos movíamos libremente a una serie de pequeños niveles que escogemos desde un menú. Por supuesto, olvídate de tu montura, porque en *Sacred 3* no te hace ninguna falta. Lo mismo sucede con los niveles, que pierden caminos secundarios. La historia también ha sufrido implacables tijeretazos. Antes

■ Podemos elegir entre cuatro héroes con distintas habilidades: un arquero, un guerrero, una maga y una lancera.

» LOS **RECORTES** LLEGAN AL MUNDO DEL VIDEOJUEGO



1 **EL ARGUMENTO.** Unas pocas ilustraciones y algunos diálogos es todo lo que necesitamos antes de salir a repartir, ¿no?



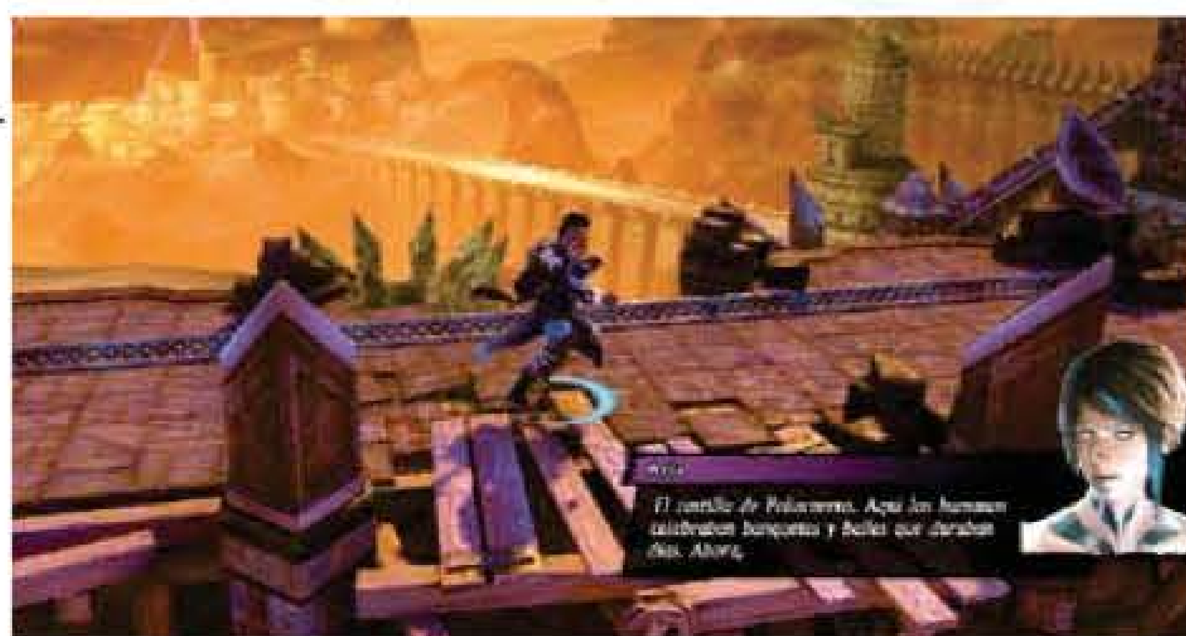
2 **LOS COMBATES.** Incluso el propio juego bromea a la hora de decirnos que lo único que vamos a hacer es acabar con hordas de bichos.



3 **EL SAQUEO.** El número de objetos de equipo disponibles se ha reducido a sólo 3 armas y una armadura por cada personaje.



■ Algunos ataques especiales enemigos pueden derribarnos, dejándonos completamente desprotegidos a los ataques rivales.

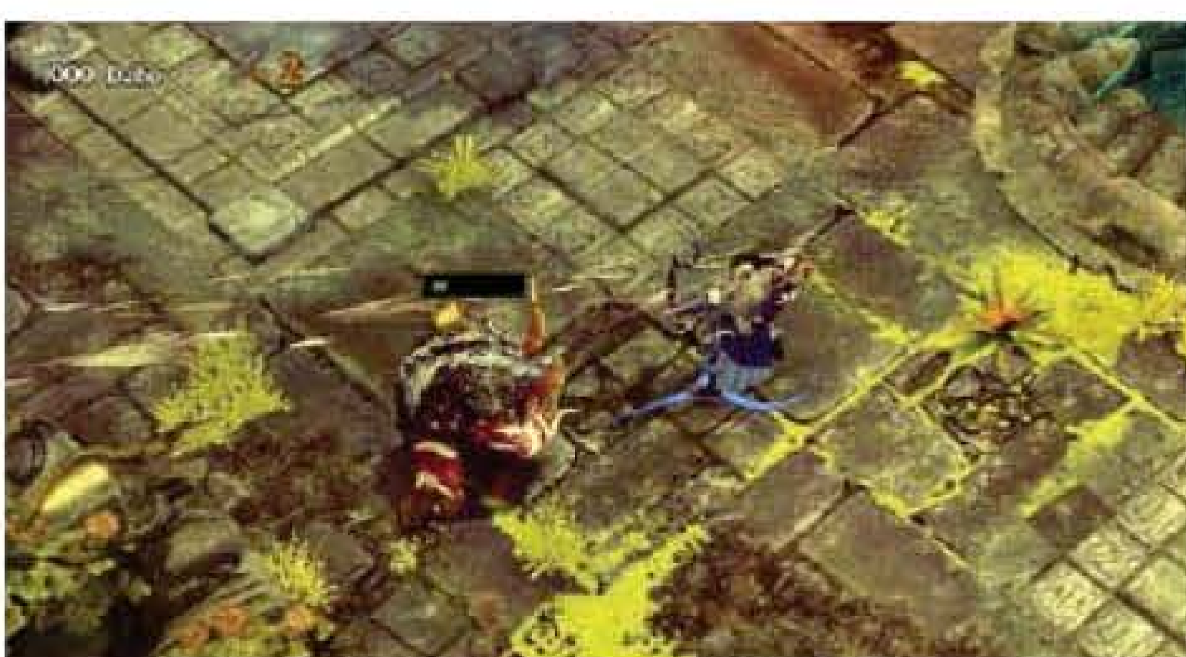


■ La cámara casi siempre es isométrica, aunque hay algunos momentos en que cambia para mostrarnos un paisaje, una lucha...



■ Las batallas contra los jefes finales y los enemigos élite del ejército de Zane son los mejores combates del juego.





La serie da un paso atrás en cuanto a opciones y posibilidades, pero sigue siendo divertido jugarlo con amigos.

de cada misión principal, de las 15 existentes, vemos una pequeña escena con dibujos estáticos y voces que nos relatan cuál será nuestra tarea. Poco más, ya no hablamos con personajes secundarios ni accedemos a tiendas. Pero... ¿es todo malo en *Sacred 3*? No, ni mucho menos.

Todo esto tiene algunas ventajas. Los que estén buscando una acción más directa y parecida a lo que ofrece *Diablo* estarán encantados de saltar directamente a las tollinas y dejarse de leches (bueno, ya nos entendéis). Tampoco podemos olvidarnos de otro de los aciertos de la serie, el multijugador, que sí que vuelve en la tercera entrega. Podemos jugar con un amigo en la misma consola o hasta 4 jugadores si nos conectamos online. El desarrollo consigue ser muy adictivo aunque la desaparición del saqueo de armas y armaduras hace que nos lo pensemos dos veces (y hasta tres) a la hora de repetir misiones en los niveles de dificultad más altos.

El apartado gráfico no es espectacular, pero el frame rate es bastante estable y no se producen ralentizaciones, al menos jugando en la misma consola. Es en este tipo de juegos, con una vista isométrica algo alejada, cuando más echamos de menos los 1080 p. También hay que reconocer que no nos hemos topado con ni un solo "bug" en toda la aventura, no como sucedía en *Sacred 2*. Puede que esta tercera entrega esté demasiado recortada y simplificada, pero sigue siendo tremendamente adictiva, en especial cuando la jugamos con nuestros amigos. Y eso, es sagrado.



■ Los escenarios están repletos de peligros, como gas venenoso, rocas que caen del cielo, lava... Y eso sin contar con las criaturas.



■ A veces cumplimos objetivos secundarios, como destruir unas catapultas, rescatar a unos aldeanos, proteger una zona...

» LAS BASES DEL TROCEAR Y CORTAR

Desgraciadamente, el número de poderes y ataques disponibles para cada uno de los cuatro héroes también se ha visto recortado, y además sólo podemos equiparnos con dos ataques especiales al mismo tiempo. Aún así, los combates resultan entretenidos y satisfactorios.



DEFENSA. Para evitar los ataques enemigos debemos elegir entre esquivar con una voltereta o crear un escudo.



ESPÍRITUS. Son mejoras que conseguimos, como recuperar más salud de los orbes, dar más golpes críticos...



ACOMETIDAS. Nos sirven para interrumpir algunos ataques enemigos o para romper el escudo que les protege.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Pese a lo simplón del desarrollo resulta tremendamente adictivo. El cooperativo.

» LO PEOR
La serie pierde parte de su esencia y, sobre todo, la libertad de anteriores entregas.

Te gustará + que... **D.W. GUNDAM REBORN**



Te gustará − que... **DIABLO III**



74	**» GRÁFICOS** No son nada del otro mundo pero al menos el frame rate es estable
75	**» SONIDO** Voces en inglés, efectos decentes y B.S.O. que cumple sin más.
80	**» DIVERSIÓN** El desarrollo es muy adictivo, sobre todo jugando en cooperativo.
78	**» DURACIÓN** Lleva unas 8-10 horas, aunque hay varios niveles de dificultad.
NOTA 77	Es más simple que sus antecesores, pero muy robusto como hack and slash y muy divertido en cooperativo.





Género:
ROL

Desarrollador:
UBISOFT MONTREAL

Editor:
UBISOFT

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
14,99 €


JUGADORES
1


ONLINE/WIFI
NO


TEXTOS
CASTELLANO


VOCES
CASTELLANO

FUNCIONES
- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero

www.childoflight.ubi.com



Child of Light llega por fin a PS Vita, la mejor plataforma en la que disfrutar de este cuento de hadas en forma de rol clásico.

LOS MEJORES CUENTOS VIAJAN **EN METRO**

Child of Light

Hay juegos que casan con un tipo de usuario, con un estilo gráfico o con una mecánica de juego. Pues éste, además, es la pareja perfecta de PS Vita.

Child of Light ya nos encandiló en PS4 y PS3. Un cuento de hadas con un gran apartado artístico y con una mecánica de juego, que sin ser para nada innovadora, resultó una experiencia muy notable. Su llegada a PS Vita, aunque se ha hecho esperar, es gratamente recibida.
Es cierto que la escasez de lanzamientos nos predispone a abrir los brazos ante cualquier nuevo juego, pero es que, además, su propuesta de juego resulta idónea para la portátil de nuestros amores. El motor gráfico Ubi Art Framework cumple a la perfección en la pantalla de Vita (habrá quien incluso la prefiera a la de su televisor) y su ritmo de juego es perfecto para la portátil. Los momentos de exploración, la resolución de puzzles o los combates por turnos generalmente no duran más que un viaje de metro, por ejemplo, así que resulta perfecto para Vita. Hay que avisar, eso sí, de que no existen diferencias de contenido entre las versiones de sobremesa y la de VIta. Esto no es una edición Game of the Year, aunque si tardan un poco más en lanzarlo nos parecería una.

Pero no todo es comer perdices en el reino de Lemuria. Los tiempos de carga, sobre todo al entrar en los combates, han aumentado respecto a las versiones mayores y el control de nuestra luciérnaga, con el panel o la pantalla táctil, resulta engorroso. Afortunadamente, no es tan grave como para no poder afirmar que, si no lo has disfrutado todavía y tienes una PS Vita, se trata de la mejor versión posible de la joyita de Ubisoft.



Los combates por turnos tienen los ingredientes básicos del género, pero cuentan con pocas novedades.



El diseño artístico que imita el dibujo a acuarela es genial. El motor Ubi Art Framework en estado puro.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La dirección de arte y la banda sonora. Ritmo de juego perfecto para PS Vita.

» LO PEOR
Resulta un poco simplón, en cuanto a opciones y posibilidades, para los fans del rol.

Nota	Apartado
83	**» GRÁFICOS** No son ningún prodigio técnico pero, desde luego, sí artístico.
90	**» SONIDO** La música es excepcional y el doblaje al castellano muy bueno.
80	**» DIVERSIÓN** Es poco innovador pero muy entretenido y perfecto para Vita.
78	**» DURACIÓN** Completarlo lleva 10 horas, pero tiene "partida +" y nivel difícil.
NOTA 82	Es divertido y su ritmo de juego se adapta como un guante a Vita, aunque sus mecánicas son muy poco originales.

» LA RECETA PARA CREAR UN **CUENTO DE HADAS** JUGABLE



① **PLATAFORMAS-PUZZLES.** La base sobre la que se asienta el resto de elementos, aunque el juego se centra más en el aspecto rolero.



② **HABLANDO EN VERSO.** Todos los diálogos del juego están escritos en verso, lo que ayuda a hacernos creer que vivimos un cuento.



③ **COMBATES POR TURNOS.** Los cuentos necesitan relatar hazañas épicas, como las que vivimos en los combates, al estilo por turnos clásico.



3+

Género:
AVENTURA/ MINIJUEGOS
Desarrollador:
SPIRAL HOUSE
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
24,99 €


JUGADORES 1

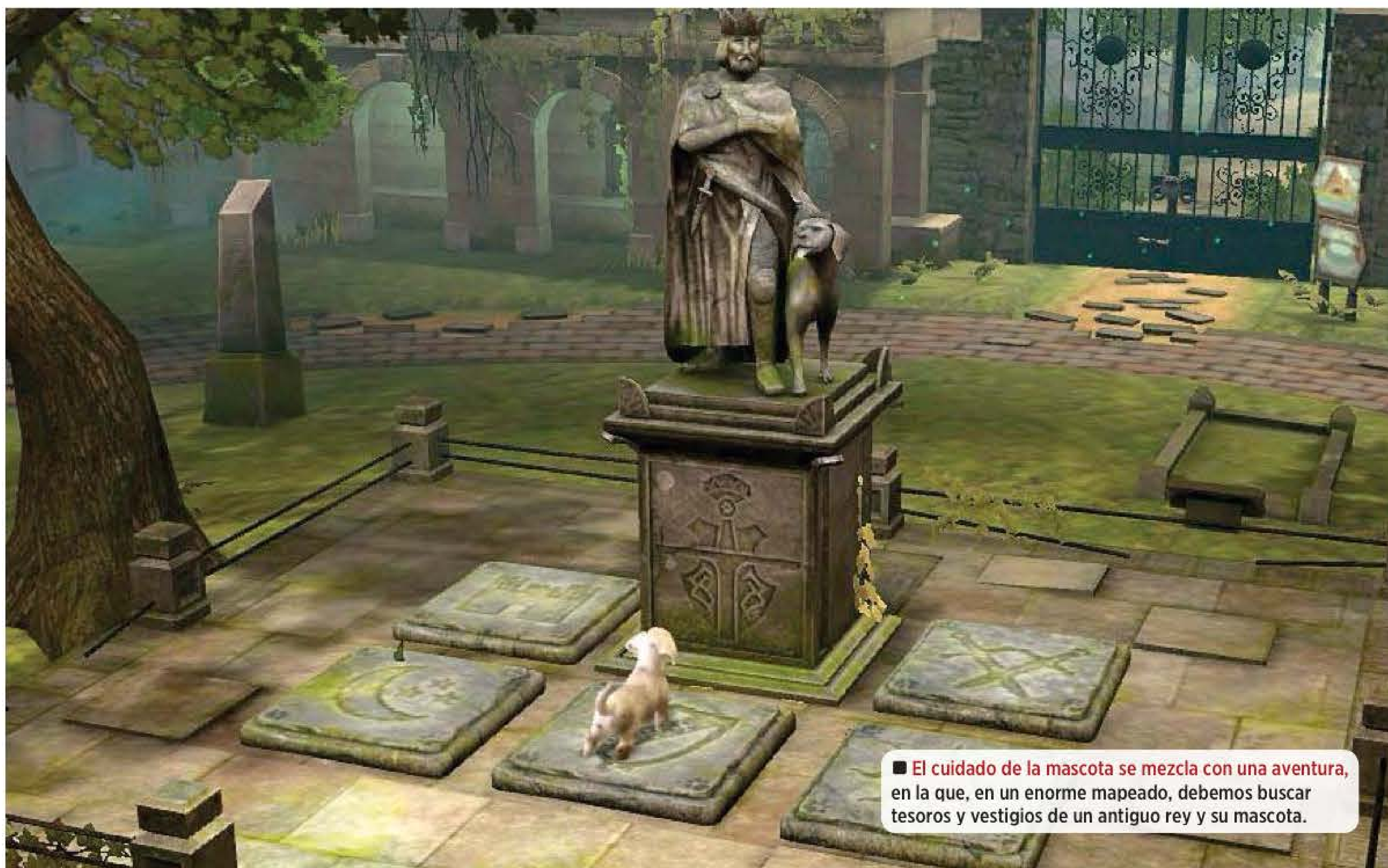

ONLINE / WIFI NO


TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO

FUNCIONES
- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero
- Acelerómetro
- Cámara delantera
- Cámara trasera
- Micrófono

es.playstation.com


El cuidado de la mascota se mezcla con una aventura, en la que, en un enorme mapeado, debemos buscar tesoros y vestigios de un antiguo rey y su mascota.

LLÉVATE A TU **MASCOTA** EN EL BOLSILLO

PS Vita Pets

***PS Vita Pets* te permite adoptar un perro, pero además de cuidarlo y sacarlo a pasear por ciudad también podrás vivir una divertida aventura.**

Hace unos años *Nintendogs* atrapó a millones de jugadores con una idea muy sencilla: cuidar de una mascota virtual mediante pequeños minijuegos. Pasada la sorpresa inicial el juego demostró tener poco recorrido por su simpleza, algo que no ocurre con este *PS Vita Pets*. Y es que, aunque la premisa es la misma, el cuidado de una mascota (que además habla), en este caso se mezcla con una aventura en la que debemos recorrer un enorme mapeado buscando tesoros ocultos y donde no faltan puzzles y otras situaciones como rastrear un "espíritu", subir en vagoneta...

Tras elegir a nuestra mascota podremos ponerle la comida, lavarlo, vestirlo, jugar con él o sacarlo a pasear por el barrio en la zona de realidad aumentada. Podremos ir desbloqueando opciones al interactuar con nuestro can y luego las compraremos con los tesoros que hayamos encontrado (latas, monedas...) en la aventura. Una aventura simple en su control (avanzamos por el bosque con el stick izquierdo de forma bastante "guiada"), y en los desafíos, que suelen requerir que nuestro can haya aprendido algún "truco" (como sentarse o reptar) y nos dan muchas ayudas en los puzzles. Eso sí, podemos buscar algunos coleccionables, lo que prolonga la vida del juego. Por desgracia, tiene algunos bugs, algunos tiempos de carga muy largos y a veces la pantalla táctil de Vita no responde del todo bien en algunos minijuegos. Pese a todo, cumple con creces su cometido y enganchará a cualquier chaval al que le llamen mínimamente la atención los perros.


Entrenando a nuestro can mejoraremos sus dotes y aprenderá trucos. Para ello toca repetir los minijuegos.


A lo largo d la aventura nos enfrentaremos con puzzles o distintos retos, como perseguir fantasmas...

EL **COMPAÑERO PERFECTO** PARA LOS MÁS PEQUEÑOS



① **ADOPTA UNA MASCOTA.** Podrás elegir un beagle, un labrador, un husky o un dálmata. Una vez en casa, podrás vestirle, darle de comer...


② **VIVE UNA AVENTURA.** Juntos podréis explorar un gran mapeado resolviendo puzzles, buscando tesoros y siguiendo pistas...


③ **ENTRENAR.** Jugar con nuestra mascota mejorará sus habilidades hasta en tres niveles. Repitiendo los minijuegos lograremos que evolucione.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Además de cuidar una mascota tenemos aventura. Aprovecha las funciones de Vita.

» LO PEOR
No está bien terminado: cuelgues, tirones, fallos de control. Sólo perros...

79	**» GRÁFICOS** Destacan las animaciones de los perros y algunos escenarios.
78	**» SONIDO** Doblaje muy profesional, aunque los perros hablan por los codos...
77	**» DIVERSIÓN** El ritmo de juego está nivelado y no es difícil. Ideal para los peques.
79	**» DURACIÓN** Puede durarte lo que quieras y más con su aventurero trasfondo.
NOTA 78	**Un juego de mascotas que va más allá al presentar canes parlanchines con personalidad y una historia de fondo.**

Las demos de este mes

Si quieres probar los juegos de PS3, PS4 y PS Vita antes de comprarlos, no te olvides de echarle un vistazo a la sección de demos de PS Store.

PS4-PS3-PSVITA GRATIS VELOCIDAD MILESTONE 1 JUGADOR 3,7 GB

MotoGP 14

Ya puedes disfrutar del mundial de motos en su modalidad más espectacular, MotoGP. Forma parte de la armada invencible de pilotos españoles o pilota con leyendas como Rossi. El aperitivo perfecto para conocer *MotoGP 14* en todo su esplendor.

PS3 GRATIS ACCIÓN BANDAI NAMCO 1-2 JUG. 1,1 GB



Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Revolution

Gracias a esta demo podrás jugar online durante un tiempo limitado, para obtener puntos de combate y subir en el ránking. También está disponible el modo arcade y podrás probar nuevos personajes, como Naruto-Mecha, diseñado por Masashi Kishimoto. El nuevo sistema de combate incluye espectaculares combos y nuevas técnicas que podrás probar gratis.

PS3 GRATIS ACCIÓN ODDWORLD INHABITANTS 395 MB



Oddworld Stranger's Wrath

Esta demo te sumerge en el mundo de Stranger, compatible con 3D estereoscópico y también con PlayStation Move. *Oddworld* va de lujo a una velocidad de 60 imágenes por segundo y es la combinación perfecta de juego en primera y tercera persona. Además, en esta demo podrás disfrutar de su innovador sistema de munición "viva", gráficos de vértigo y una jugabilidad exquisita. Te dejará ávido de su versión completa.

OTROS CONTENIDOS DESTACADOS EN PS STORE



TEMA DINÁMICO. Marc Márquez para PS3 y decenas de otros pilotos de MotoGP 14 para que sientas la velocidad al encender la consola.



TRÁILER. Caza al Lobo Gris es en nuevo DLC del shooter en tercera persona *Sniper Élite III*. En este tráiler podrás ver todo lo que nos ofrece.



TEMA DINÁMICO. Si el mes pasado os traíamos su trailer, esta vez te ofrecemos el nuevo tema dinámico de *Grid Autosport*. ¡Pisa a fondo!

MUNDO PSN

ACTUALIZACIÓN
SHAREFACTORY

Ya está disponible la nueva versión de **SHAREfactory** para PS4, que viene cargada de jugosas novedades. Una de ellas es el t**ema exclusivo de *The Last of Us***, con 39 stickers, 6 nuevas transiciones, 2 nuevos fondos y una nueva intro. Podrás importar capturas de pantalla de tus galerías a los vídeos de SHAREfactory que crees, también capturas del Photo Mode, así como nuevos filtros o stickers.



TRÁILER
ASÍ ES *ASSASSIN'S CREED UNITY*

Ya queda menos para que la nueva entrega de una de las franquicias más exitosas de todos los tiempos llegue a nuestras consolas. *Unity*, ambientado en la Revolución Francesa, nos pondrá en la piel de Arno. ¿Quieres ver qué tal está quedando? Pues desde ps Store puedes disfrutar ya de este tráiler para hacer la espera algo más ligera... O no.

ACTUALIZACIÓN
MUSIC UNLIMITED MEJORA EN PS4

La nueva aplicación se abre en la pantalla de inicio y resalta los nuevos lanzamientos, nuevas listas de reproducción y nuevos canales. Ahora con sólo pulsar el botón del menú superior (cuadrado en el mando Dual Shock 4), aparece un menú vertical de navegación que permite acceder fácilmente a funciones como Buscar, Las mejores canciones, Listas de reproducción, Canales, Biblioteca y Ajustes, incluye también un atractivo reproductor de música a pantalla completa.



OFERTA
LA MEJOR TV PARA MIEMBROS DE PS +

Si eres miembro de PlayStation Plus te interesará saber que puedes aprovecharte de una gran oferta en TotalChannel. Y es que **por sólo 2,99 euros al mes podrás disfrutar en tu PS3 o PS4 de 10 canales** de televisión de pago (Fox, AXN, TNT, National Geographic Channel...) y el canal GOL TV de regalo con toda la pretemporada. El mejor cine y TV al mejor precio.

Nuevos complementos

Cada mes seleccionamos las mejores expansiones y complementos para tus juegos favoritos que van apareciendo en PlayStation Store.

DARK SOULS II

Crown of the Sunken King

PS3 9,99 € ACCIÓN / ROL BANDAI NAMCO CASTELLANO 100 KB

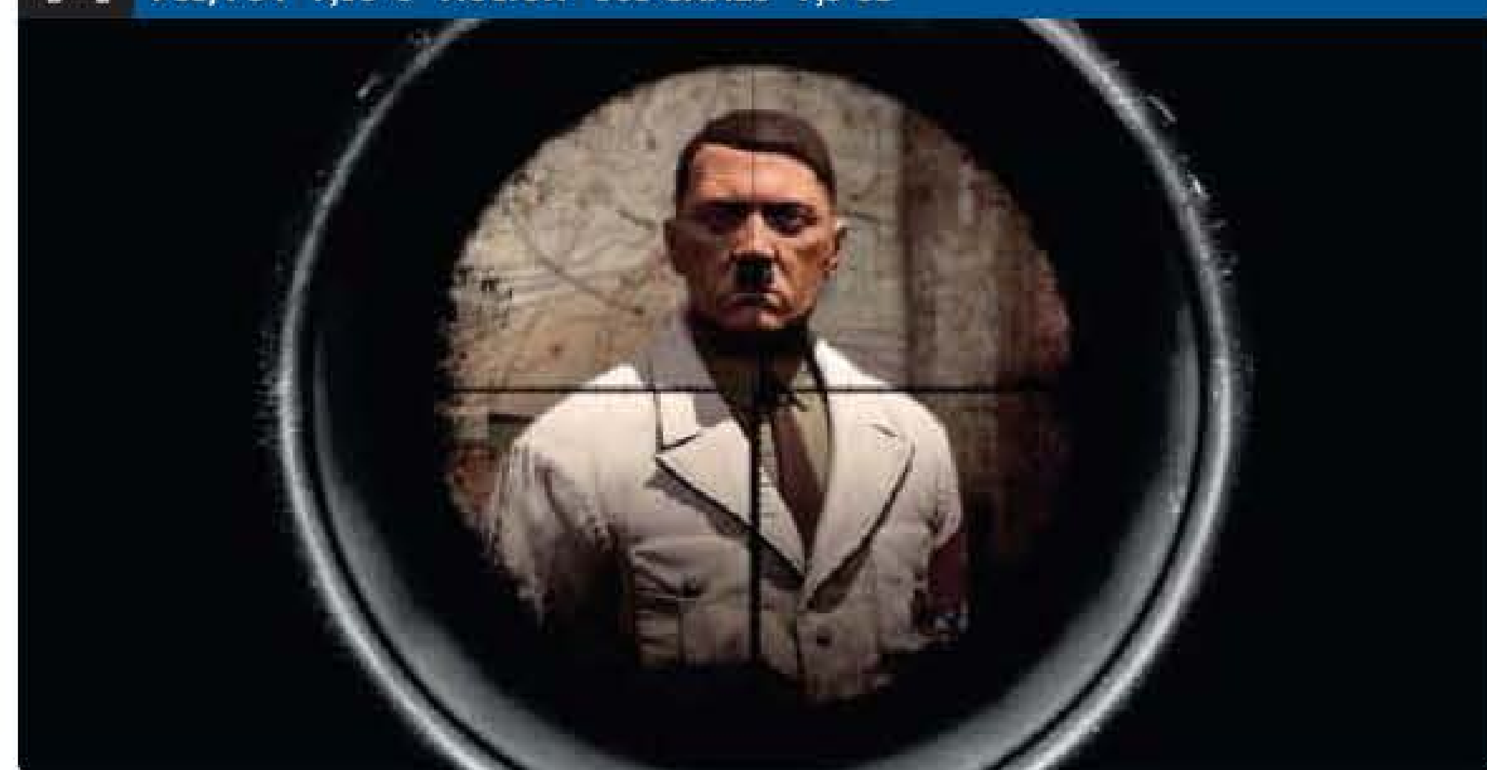


El que seguramente debe ser el juego más difícil de todos los tiempos ya tiene material extra. En él emprenderás un viaje para recuperar la corona que en su día perteneció al rey Vendrick de Drangleic, donde unas espectaculares pirámides escalonadas darán paso a una enorme caverna subterránea. Apasionante viaje más allá del mundo de los muertos.

SNIPER ELITE III

Caza al Lobo Gris

PS3/PS4 7,99 € ACCIÓN 505 GAMES 7,5 GB



En 1942 Hitler (nombre en clave para los aliados: Lobo Gris) y su doble se embarcan de manera clandestina rumbo al puerto libio de Tobruk. Este viaje secreto es el epicentro de este nuevo material descargable para el simulador de francotirador definitivo. ¿Distinguirás ficción de realidad? ¿Al objetivo real de su doble? Sólo tú tienes la respuesta.

KILLZONE SHADOWFALL

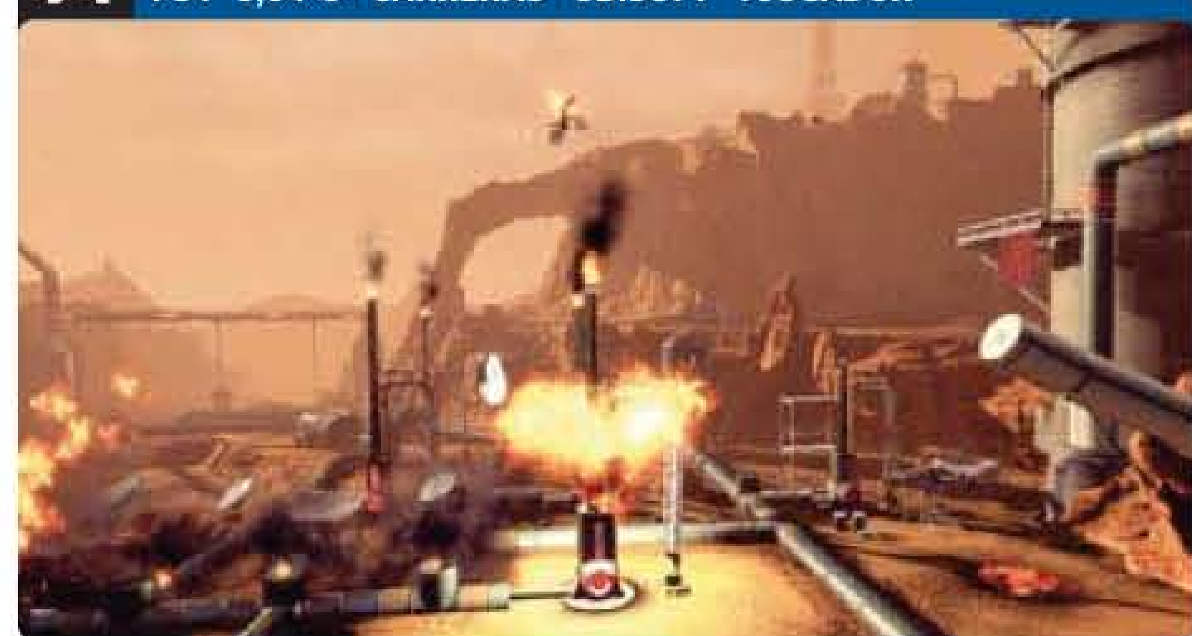
Mapas multijugador

PS4 GRATIS ACCIÓN SONY COMPUTER CASTELLANO 1-24 JUGADORES



Ya están disponibles, sin coste alguno, dos nuevos mapas multijugador de *Killzone ShadowFall*. En esta descarga podrás acceder a todos los mapas disponibles para el FPS de ambientación futurista. Pásatelo en grande jugando con tus colegas o frente a miles de jugadores de todo el mundo. Lucha en arenas de hasta 24 jugadores simultáneos.

PS4 5,04 € CARRERAS UBISOFT 1 JUGADOR

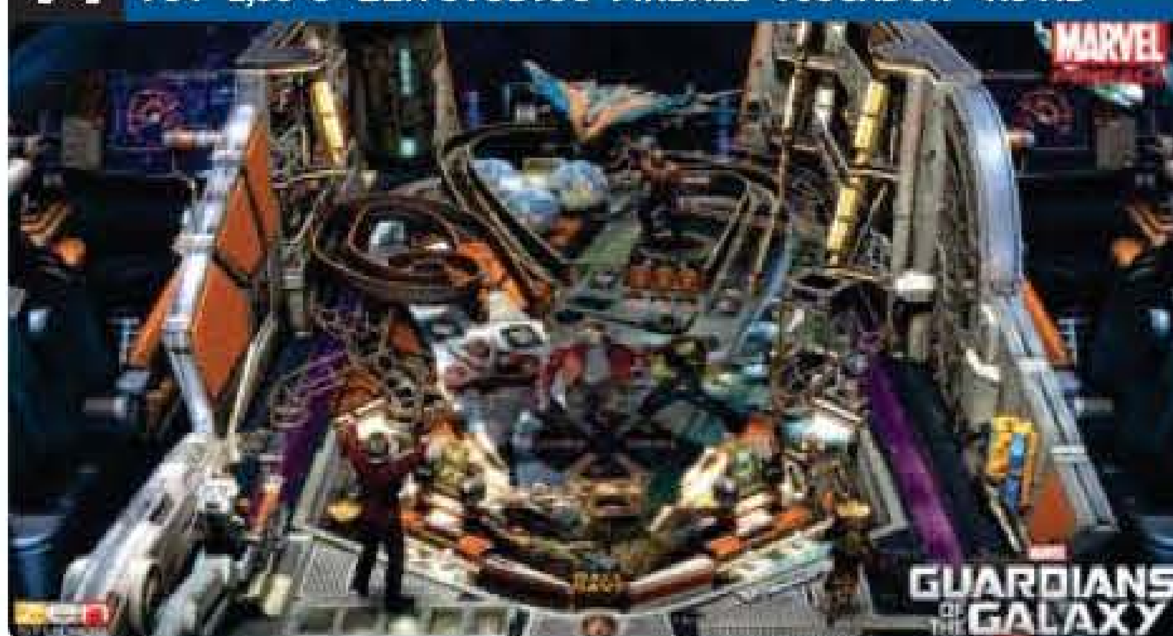


TRIALS FUSION

Riders of the Rustlands

La nueva expansión de *Trials Fusion* viene cargada de novedades, como diez pistas nuevas, entre las que se incluyen seis pistas clásicas de trial, dos pistas de Supercross, un Juego de habilidad y una pista de FMX. Además, incluye diez pistas con nuevos lugares secretos y ardillas, así como nuevas piezas de Rustland para el editor.

PS4 2,99 € ZEN STUDIOS PINBALL 1 JUGADOR 419 MB



ZEN PINBALL 2

Guardians of the Galaxy

El estreno de la que muchos ya tildan como película del verano se acerca, y los personajes de Marvel saltan de la galaxia a las mesas de *Zen Pinball 2* para recrear todo su universo. Incluye personajes icónicos de la película en completo 3D, sin olvidarse de Star-Lord, Drax el Destructor, Ronan el Acusador y Rocket.



PlayStation®Plus

Tu colección de juegos instantánea. Consigue los mejores juegos para PS4, PS3 y PS Vita sin coste adicional.

AGOSTO

+ JUEGOS PS4

- Doki Doki Universe

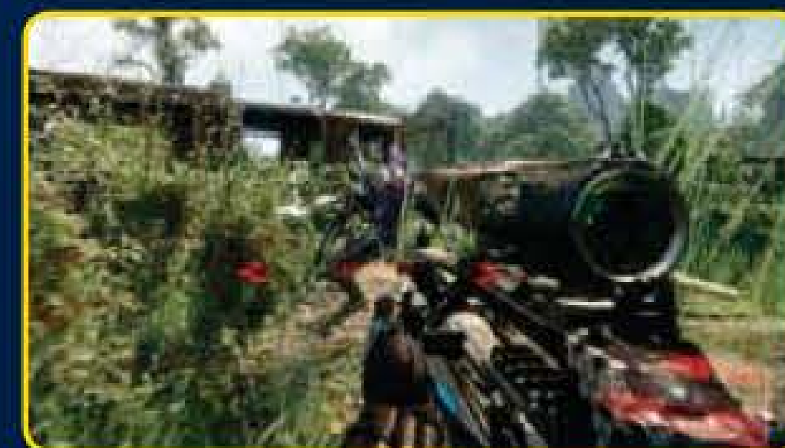


- FEZ
- Road not taken



+ JUEGOS PS3

- Crysis 3



- Doki Doki Universe
- Proteus



+ JUEGOS PS VITA

- Metrico
- Lego Harry Potter



ALGUNOS **ENFRENTAMIENTOS** QUE NO OLVIDARÁS JAMÁS

JEFES FINALES MEMORABLES

Suelen ser enormes, perversos y difíciles de derrotar... aunque no siempre. Su único común denominador es que han protagonizado algunos de los combates más especiales de nuestra historia como jugadores. Aquí recordamos algunos:

Los jefes finales suelen protagonizar los momentos más álgidos en aventuras, juegos de rol, shooters, beat' em ups... Solemos llamarles "jefes" porque están por encima de los enemigos "normales"; y "finales" porque suelen aguardarnos al final de cada nivel. Pero lo cierto es que hoy por hoy cuesta dar con un mínimo común denominador, ya que muchos no tiene relación con el resto de enemigos ni aparecen al final (un ejemplo de esto lo tenéis en la Hidra de aquí a la derecha). Suelen ser grandes y poderosos, aunque algunos no entran dentro de esta descripción. Y malvados, aunque ciertos jefes finales de la franquicia *Souls* o los de *Shadow of the Colossus* no lo son. Ni siquiera podemos decir que TODOS están controlados por la consola, ya que el Viejo Monje de *Demon's Souls* puede ser controlado por otro jugador. El único nexo en común entre todos los jefes finales es que nos han dejado combates y momentos tan inolvidables como los que recordamos en estas páginas.





ZEUS

DIFICULTAD



APARICIONES PRINCIPALES: *God of War, GoW II, GoW III, GoW Ascension, GoW: Ghost of Sparta, PS All-Stars Battle Royale.*
RASGOS DISTINTIVOS: Dios del Cielo y el Trueno, "jefe" del Olimpo y padre de Kratos.
MEJOR MOMENTO: La pelea final en *GoW II*, que termina con Kratos ascendiendo al monte del Olimpo y jurando venganza...



OMEGA

DIFICULTAD



APARICIONES PRINCIPALES: *Final Fantasy V, FF VIII, FF X, FF XIII-2...*
RASGOS DISTINTIVOS: Jefe recurrente en los *Final Fantasy*, su apariencia varía con el juego. Suele ser de los más duros.
MEJOR MOMENTO: Derrotarlo en *FF VIII*. Oculto en el castillo de Artemisa, para derrotarlo había resistir sus Descargas Sísmicas, sus Meteos, sus Disrupciones Cósmicas y demás ataques. Casi "ná"...

DRÁCULA

DIFICULTAD



APARICIONES: Aunque sale en más juegos, es el villano principal de los *Castlevania*.
RASGOS DISTINTIVOS: Vampiro inspirado en el de Bram Stoker e hipervitaminado con poderes que varían según el juego.
MEJOR MOMENTO: El momento "revelación" en *Castlevania Lords of Shadow* (no decimos más por si no habéis jugado



GORO MAJIMA

DIFICULTAD



APARICIONES: Los cinco *Yakuzas* "canónicos" y *Dead Souls*.
RASGOS DISTINTIVOS: Jefe de la familia Majima dentro del Clan Tojo. Su parche, su indescriptible chaqueta (que tapa su enorme tatuaje) y su risa estridente le definen.
MEJOR MOMENTO: La pelea contra Kazuma en la azotea de la Torre del Milenio en *Yakuza 3*. Si lo jugáis en inglés, su voz es la del actor Mark Hamill (Luke Skywalker en "Star Wars").



ALDUIN

DIFICULTAD



APARICIONES: *TES V: Skyrim*
RASGOS DISTINTIVOS: También llamado el Devorador de Mundos y Azote de Reyes, es el dragón que nos espera al final de la trama principal de *Skyrim*.
MEJOR MOMENTO: La batalla final contra Alduin en Sovngarde, donde el Dovahkiin cumplirá, por fin, con su destino. Y eso que es un combate bastante fácil.





JINPACHI MISHIMA

DIFICULTAD



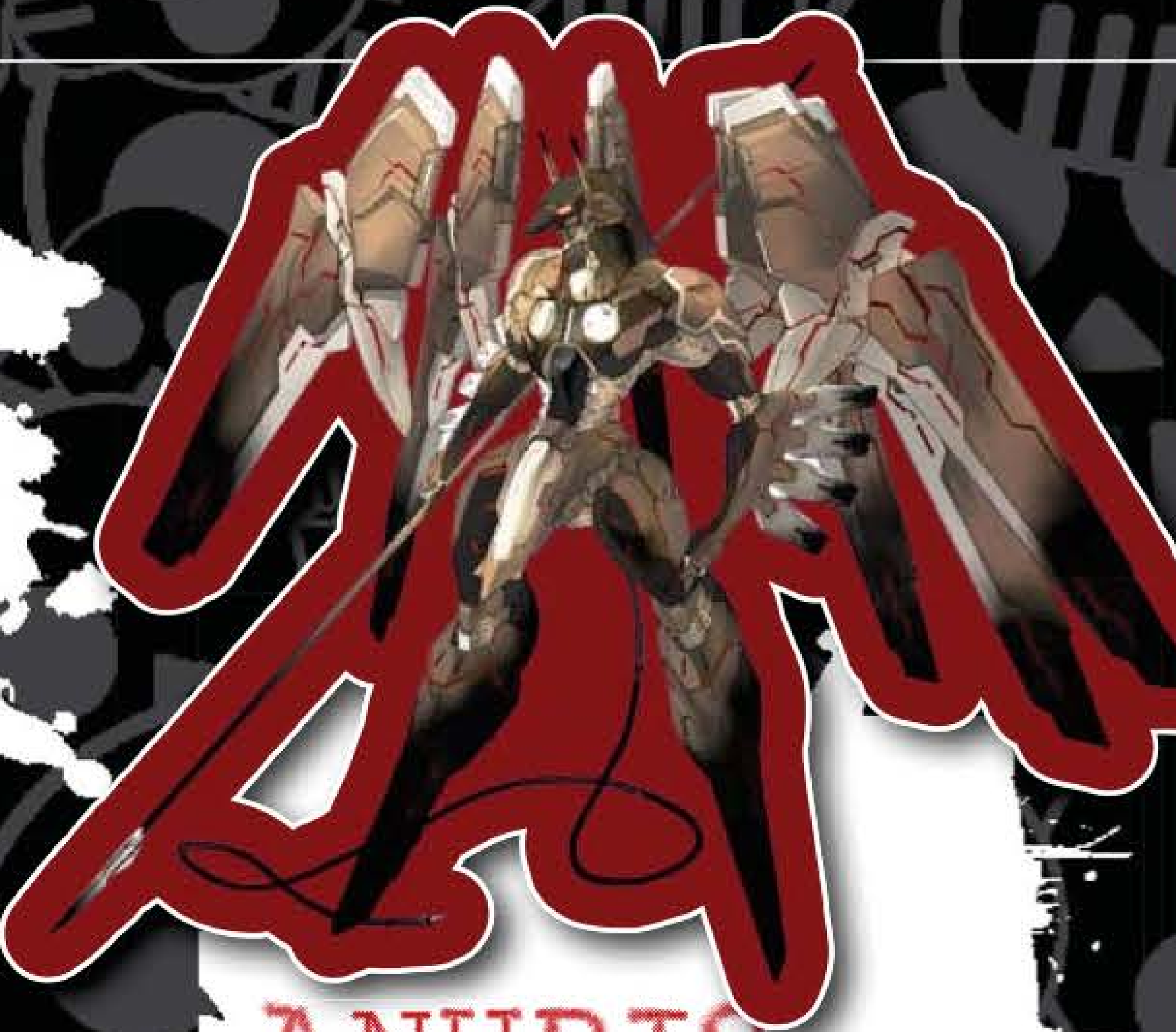
APARICIONES PRINCIPALES: *Tekken 5, Tekken Dark Resurrection, Tekken Tag Tournament 2...*
RASGOS DISTINTIVOS: Fundador de Mishima Zaibatsu, padre de Heihachi y abuelo de Kazuya. No sabemos qué marca de laca usará para su barba.
MEJOR MOMENTO: Su resurrección en *Tekken 5* para convocar el quinto torneo del Puño de Hierro.



MALUS GRANDIS SUPERNUS



APARICIONES: *Shadow of the Colossus.*
RASGOS DISTINTIVOS: Malus: Grandis Supernus es el último coloso del juego, el número 16. Mide 60 metros de altura y pesa 870 toneladas.
MEJOR MOMENTO: Nunca olvidaremos el tortuoso ascenso por su cuerpo hasta que logramos llegar hasta su cabeza y clavarle la espada.



ANUBIS



APARICIONES PRINCIPALES: *Zone of the Enders, ZOE: The Second Runner*.
RASGOS DISTINTIVOS: Este mecha inspirado en el dios egipcio de la muerte es el Orbital Frame más poderoso y está pilotado por el coronel Nohman, líder de BAHRAM (régimen militar de Marte). Fue diseñado por Yoji Shinkawa (sí, el mismo de los *Metal Gear Solid*).
MEJOR MOMENTO: El combate final en *ZOE*, un duelo "fratricida" con Jehuty.



NEMESIS



APARICIONES PRINCIPALES: *Resident Evil 3, RE: Operation Raccoon City, Ultimate Marvel vs Capcom 3.*
RASGOS DISTINTIVOS: Una de las armas biológicas más mortíferas creadas por Umbrella, este humanoide de 2,20 metros fue enviado a Raccoon City para acabar con todos los S.T.A.R.S. Tiene tres formas distintas (una con bazooka).
MEJOR MOMENTO: Cada vez que oíamos "STAAARS"en *RE3* se nos helaba la sangre. Y a la pobre Jill, también.

PSYCHO MANTIS



APARICIONES: *Metal Gear Solid, MGS 4*
RASGOS: Miembro de la unidad FOX HOUND con poderes como telequinesis, telepatía, control mental...
MEJOR MOMENTO: El combate contra Psycho Mantis en *MGS* es uno de los momentos más geniales y recordados de la historia. Este enemigo era capaz de mover nuestro Dual Shock "con su mente" o saber si nos gusta *Castlevania*...



SETH

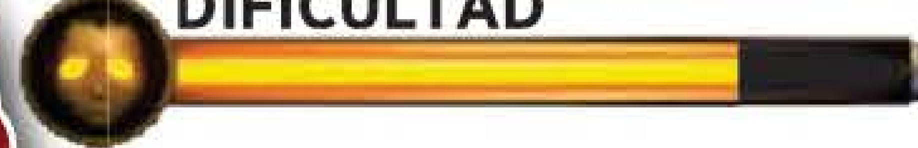


APARICIONES PRINCIPALES: *Street Fighter IV, Super SF IV, Ultra SF IV.*
RASGOS DISTINTIVOS: Número 15 de los 26 engendros creados como reemplazo por M. Bison, se rebela contra él en *SF IV*, donde hace de jefe final. Tiene movimientos de otros luchadores de *SF*.
MEJOR MOMENTO: Tras ser estampados contra la pantalla una y otra vez en su Ultra Combo, derrotarle es todo un gustazo.





ARES



APARICIONES: *God of War, GoW Ascension*.
RASGOS DISTINTIVOS: Dios de la Guerra de la mitología griega hasta que cierto espartano le arrebata el título y algo más...
MEJOR MOMENTO: Un largo combate final dividido en tres partes y acompañado de una banda sonora magistral. La parte en la que Kratos debe defender a su familia "de sí mismo" es brutal.



GLaDOS

DIFICULTAD



APARICIONES PRINCIPALES: *Portal, Portal 2.*
RASGOS DISTINTIVOS: Su nombre es un acrónimo de Genetic Lifeform and Disk Operating System. Es la IA que gestiona los laboratorios Aperture Science.
MEJOR MOMENTO: Disfrutamos mucho de su humor negro, del combate final en *Portal* y, sobre todo, de sus geniales créditos.



MR GOLD Y MR SILVER

DIFICULTAD



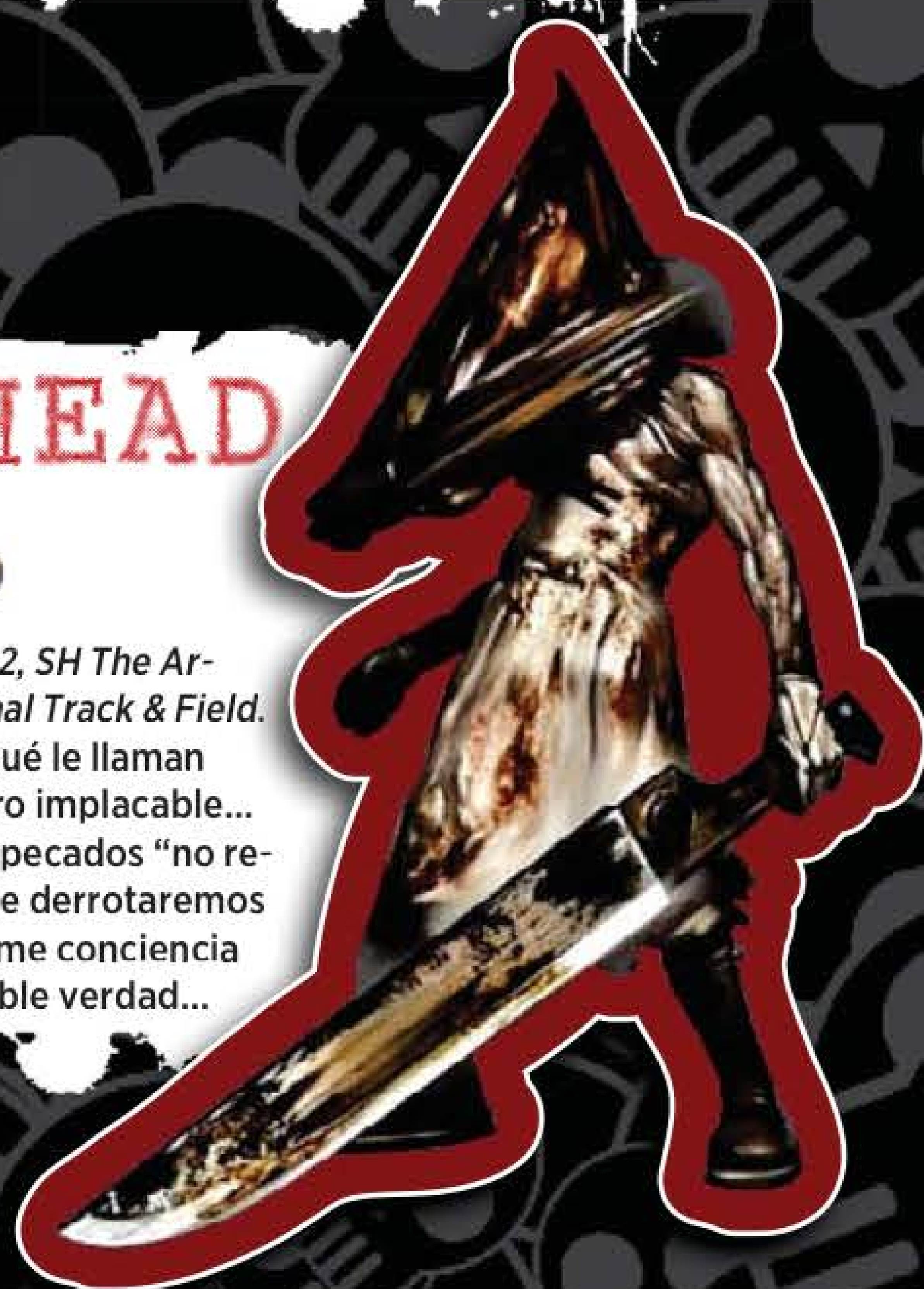
APARICIONES: *God Hand.*
RASGOS DISTINTIVOS: ¿Contra cuántos bigotudos emplumados en tanga os habéis enfrentado en vuestra vida?
MEJOR MOMENTO: El enfrentamiento no es precisamente... ejem... épico. Pero no olvidaremos esos ataques con los glúteos o ese bailecito inicial.

PYRAMID HEAD

DIFICULTAD



APARICIONES PRINCIPALES: *Silent Hill 2, SH The Arcade, SH Homecoming, New International Track & Field.*
RASGOS DISTINTIVOS: Está claro por qué le llaman "Cabeza Pirámide" ¿verdad? Lento pero implacable...
MEJOR MOMENTO: Encarnación de los pecados "no reconocidos" por James Sunderland, no le derrotaremos hasta que el protagonista de *SH2* no tome conciencia de lo que hizo, hasta que asuma la terrible verdad...





ANDREW RYAN

DIFICULTAD



APARICIONES: *BioShock, BioShock 2, BioShock Infinite: Panteón Marino.*
RASGOS DISTINTIVOS: Fundador de la ciudad de Rapture, dueño de Industrias Ryan y gran acuñador de aforismos.
MEJOR MOMENTO: Cuando por fin le vemos en persona en *BioShock* y tomamos consciencia de lo que están haciendo con nosotros y de quién es nuestro verdadero enemigo...

ALMA

DIFICULTAD



APARICIONES: *Ninja Gaiden Sigma, Ninja Gaiden 3: Razor's Edge.*
RASGOS DISTINTIVOS: Hermana gemela de Rachel y uno de los cinco demonios mayores de Vigoor, es uno de los jefes finales más duros de los *Ninja Gaiden*.
MEJOR MOMENTO: Cuando creíamos que nos había librado de ella tras un duro combate, volvió en su forma "miriápoda" para ponérnoslo aún más difícil...





TENPENNY

DIFICULTAD



APARICIONES: *GTA San Andreas.*
RASGOS DISTINTIVOS: Oficial de policía asignado a un cuerpo especial dedicado a luchar contra las bandas, en realidad es un poli corrupto que le hace la vida imposible a CJ en *San Andreas*.
MEJOR MOMENTO: El recibimiento que le brindan Tenpenny y sus compinches a CJ ya en la intro hace que le odiemos desde el inicio.



VERGIL

DIFICULTAD



APARICIONES: *Devil May Cry, DMC 3, DMC 3: Special Edition, DmC, Ultimate Marvel vs Capcom 3, Viewtiful Joe: Red Hot Rumble.*
RASGOS DISTINTIVOS: Hermano gemelo de Dante y, por tanto, hijo del mítico Sparda.
MEJOR MOMENTO: Nos quedamos con el momento "revelación" de *DMC* y el fratricida encuentro final en *DMC3*.



FORTITUDO

DIFICULTAD



APARICIONES: *Bayonetta.*
RASGOS DISTINTIVOS: Una de las cuatro Virtudes Cardinales, representa la Fortaleza. Su retorcido diseño nos sigue flipando hoy en día.
MEJOR MOMENTO: No es el enfrentamiento contra un jefe final más difícil de *Bayonetta*, pero sí es uno de los más espectaculares. Y está perfectamente acompañado por la banda sonora.



XEMNAS

DIFICULTAD



APARICIONES PRINCIPALES: *Kingdom Hearts II, KH Final Mix, KH 358/2 Days, KH 3D Dream Drop Distance.*
RASGOS DISTINTIVOS: Líder de la Organización XIII y gobernante del Mundo Inexistente, es el más antiguo de los Incorpóreos y los tiene a todos bajo su control.
MEJOR MOMENTO: La batalla final contra Xemnas en *KH II*, con su traje blanco y negro que simboliza el equilibrio entre la luz y la oscuridad.

THE END

DIFICULTAD



APARICIONES: *Metal Gear Solid 3*
RASGOS DISTINTIVOS: Miembro de la unidad Cobra, tiene más de 100 años.
MEJOR MOMENTO: Si durante el combate contra él salvamos la partida sin matarle y volvemos a cargarla una semana después, se morirá él solito... ¡de viejo!



ALBERT WESKER

DIFICULTAD



APARICIONES PRINCIPALES: *Resident Evil, RE Code: Veronica X, RE 0, RE 4, RE 5, Marvel vs Capcom 3, Lost Planet 2.*
RASGOS DISTINTIVOS: Uno de los miembros de S.T.A.R.S. que fueron a la mansión Spencer en *RE* y villano principal de esta serie. Colecciona muestras de virus de Umbrella.
MEJOR MOMENTO: Wesker protagoniza muchos momentos clave en la serie. Nos quedamos con el combate final en *RE5*.





DANIELLA

DIFICULTAD



APARICIONES: *Haunting Ground.*
RASGOS DISTINTIVOS: Es la siniestra doncella de la mansión en la que se encuentra atrapada Fiona. Una "creación perfecta" que es incapaz de sentir dolor o placer. Sus risas histéricas aún resuenan en nuestros oídos.
MEJOR MOMENTO: En su "relación" con Fiona, Daniella protagoniza momentos que difícilmente olvidaremos. Por ejemplo, cuando rompe el espejo... a cabezazos.



VIEJO MONJE

DIFICULTAD



APARICIONES: *Demon's Souls.*
RASGOS DISTINTIVOS: ¿Qué demonios es eso que tiene en la cabeza? Envolturas que alguna vez fueron la túnica dorada del viejo maestro de la torre de Latria y que finalmente tomaron el control del monje.
MEJOR MOMENTO: Es uno de los jefes finales más especiales de *Demon's Souls* porque puede ser controlado por otro jugador. Una idea innovadora.



SEFIROT

DIFICULTAD



APARICIONES PRINCIPALES: *Final Fantasy VII, Kingdom Hearts, KH II, Crisis Core, Dissidia: FF, Dirge of Cerberus, Ergheiz.*
RASGOS DISTINTIVOS: Oficial SOLDADO de 1ª Clase y resultado del proyecto Jenova S.
MEJOR MOMENTO: Cuando hunde su espada en el cuerpo de Aeris, una de las muertes más lloradas de la historia de los videojuegos.



KEFKA

DIFICULTAD



APARICIONES: *Final Fantasy VI, Dissidia: FF.*
RASGOS DISTINTIVOS: Mago de la corte del Emperador Gestahl, busca convertirse en el dios de la magia. Cruel, maníaco y despiadado, es uno de los jefes más recordados de toda la saga *FF*, por su maldad y su desprecio hacia la vida.
MEJOR MOMENTO: El enfrentamiento final de *FF VI* con su forma "angelical" es ya icónico.

CARRO DEL VERDUGO

DIFICULTAD





APARICIONES: *Dark Souls II.*
RASGOS DISTINTIVOS: Un carro tirado por un caballo bicéfalo que no dudará en aplastarnos entre sus cascos.
MEJOR MOMENTO: Aunque no es el jefe final más difícil de tumbar de *DS II*, nos gustó mucho este enfrentamiento que se desarrolla en un escenario circular con más enemigos por el que no deja de aparecer este carro para arrollarnos al menor descuido.

ORNSTEIN Y SMOUGH

DIFICULTAD



APARICIONES: *Dark Souls.*
RASGOS DISTINTIVOS: Ornstein es el Asesino de Dragones y Smough es el Verdugo. Poca broma con ellos o te harán picadillo. Bueno, seguramente te harán picadillo de todas formas.
MEJOR MOMENTO: Si derrotar a un jefe final en *DS* es difícil, imaginad si son dos a la vez. Su mejor momento es... cuando caen por fin.



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. PlayManía.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "Consultorio".

@ Manda tus e-mail a consultorio.playmania@axelspringer.es

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Segundas y terceras partes

¿Qué juego me compro: *Uncharted 3* o *InFamous 2*?

@ Julio Sáiz

Si has jugado a los juegos anteriores de las dos series, para nosotros *Uncharted 3* ofrece básicamente lo mismo que *Uncharted 2* pero aumentado, y añade un modo cooperativo para 3 jugadores bastante interesante. *InFamous 2* introduce bastantes novedades, y creemos que el avance en el diseño y acabado del juego desde su primera parte se nota más. Cualquiera de los juegos es una excelente compra. *Uncharted 3* tiene un desarrollo más lineal, más peliculero, mientras *InFamous 2* te ofrece libertad para moverte por una gran ciudad. Si puedes, píllate los dos.



InFamous 2 es una gran aventura en mundo abierto, con muchas cosas por hacer y dos finales.

Tráilers invisibles

No encuentro la opción de descargar tráilers en el Store de PS3. ¿La han quitado?

@ Miguel de Pablo

Ya no hay un apartado dedicado a tráilers en el Store. La opción no era compatible con PS4 y probablemente por eso la han eliminado. La mejor alternativa que tienes es descargar la aplicación de Youtube y buscar allí directamente los tráilers que te interesen. Es verdad que no es tan cómodo, la calidad de imagen puede variar y no puedes guardarlos en el disco duro de la consola para verlos cuando quieras, pero a cambio tienes disponibles muchísimos más vídeos.



Valiant Hearts es una genial aventura descargable para PS4, que podría aparecer en PS Vita.

Portátil a las trincheras

¿Sabéis si *Valiant Hearts* saldrá para PS Vita?

@ Rotemaus

La genial aventura gráfica de Ubisoft ambientada en la Primera Guerra Mundial corre sobre el motor gráfico UbiArt que es compatible con PS Vita. Otros títulos basados en el mismo motor gráfico, como los dos últimos *Rayman* o *Child of Light* ya tienen versiones de Vita, que además lucen de lujo en la portátil, así que no es descartable una versión de *Valiant Hearts* para Vita, aunque de momento en Ubisoft no han confirmado nada al respecto. *Child of Light* tardó unos meses en hacerse portátil...

Mirando trofeos en la vitrina

¿Creéis que en una futura actualización de PS4 se podrán ver los trofeos offline?

@ Dreymar Jr.

Actualmente, los trofeos de PS4 sólo pueden verse si has iniciado sesión en PSN, cosa que no ocurre en PS3 y PS Vita, en las que sí que podemos consultar nuestros trofeos aunque no estemos conectados a la red. Eso sí, si queremos sincronizarlos y lucirlos, sí debemos iniciar sesión. Parece lógico pensar que en un futuro también pudiera hacerse lo mismo en PS4, pero la verdad es que no sabemos si finalmente se hará, ya que PS4 está muy orientada al entorno online.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿No os parece que se apoya poco a Vita?

¿Se espera algún *Uncharted*, o *Gran Turismo*, o algún juego de la propia Sony en PS Vita?

@ Mario Gavira

Las ventas de PS Vita no han sido espectaculares, y una de las causas a las que se atribuye su modesto comportamiento es a la falta de grandes juegos que ha sufrido tras su lanzamiento. La nueva portátil se lanzó al mercado vendiendo que ofrecería una experiencia comparable a la de una consola de salón, y juegos como *Uncharted: El Abismo de Oro*, *LittleBigPlanet* o *Playstation All-Stars Battle Royale* lo respaldaban, pero desde *Tearaway* y *Killzone: Mercenary* el apoyo de la propia Sony a su consola en forma de títulos importantes ha desaparecido. Pocas consolas vendidas suponen poco apoyo de las editoras como Activision, EA, o 2K, pero los jugadores creíamos que siempre podríamos contar con que Sony lanzaría versiones de sus juegos estrella para Vita. Ahora ya no está tan claro.



PS Vita tiene muchos juegos, pero es verdad que pocos tienen "nombre".


La recreación de Roma en *AC La Hermandad* es una gozada. Eso sí, es la Roma Renacentista...

»PRE CORT R BREVES

¿Hay noticias de un nuevo *MotorStorm?*

@ Carlos Mordillo

Tras *MotorStorm RC* en 2012 no se ha anunciado que esté previsto lanzar otro juego de la serie. Sus creadores también están detrás de *DriveClub* para PS4, y parece lógico que hayan centrado sus esfuerzos en él.

¿Para jugar online en PS4 tengo que ser miembro de PS Plus?

@ Paco Peña

Correcto, aunque en PS3 y PS Vita el multijugador online sigue siendo gratuito, Sony ha decidido requerir Plus para poder hacer lo mismo en PS4, de modo parecido a las suscripción Gold que requieren Xbox 360 o One.

¿Está previsto sacar *Dishonored 2*?

@ Carlos Mordillo

Parece que no, al menos en un futuro cercano. Se rumorea que Arkane Studios estaría trabajando en otro proyecto para Bethesda, *Prey 2*, lo que explicaría que una secuela de *Dishonored* no se haya anunciado todavía pese a la buena acogida que tuvo el primero.

¿Puede coger un virus mi PS3?

@ Manuel García

No. Los virus de PC no afectan a ninguna consola.

Hacer turismo mientras juego

¿Qué juegos me recomendáis para poder visitar otras ciudades que estén bien recreadas?

@ Cristian Cabellos

La atención al diseño de las ciudades es marca de la casa de *Assassin's Creed*, y aunque se hayan tomado algunas licencias lógicas con las distancias, sus recreaciones de los monumentos de Roma en *AC: La Hermandad* son espectaculares. Trepar por las ruinas del Coliseo usando el visor del Project Morpheus sería una experiencia. Pero también puedes visitar Nueva York en *GTA IV*, Chicago en *Watch Dogs*, Los Ángeles en *Midnight Club L.A.*,Tokio con los *Yakuza*... Incluso puedes visitar Barcelona en *Wheelman*.

Pasitos pequeños

¿Qué novedades trae la actualización del sistema 4.60?

@Duilio Rosales

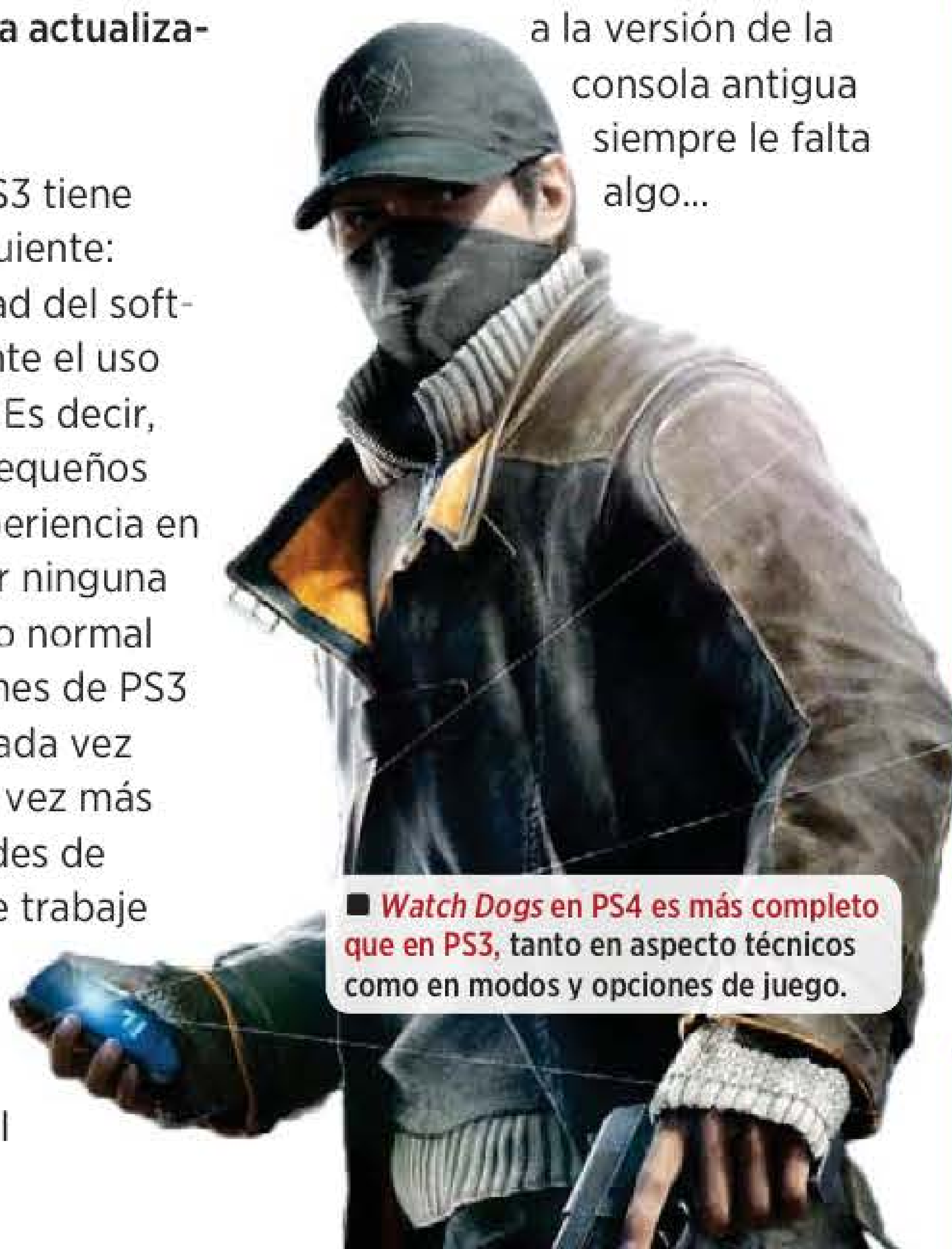
Esa actualización de PS3 tiene como única nota la siguiente: "Mejora de la estabilidad del software del sistema durante el uso de algunas funciones". Es decir, simplemente corrige pequeños errores y mejora la experiencia en general, pero sin añadir ninguna funcionalidad nueva. Lo normal es que las actualizaciones de PS3 se vayan espaciando cada vez más en el tiempo cada vez más y que no haya novedades de peso. No es fácil que se trabaje mucho en sorprender a los usuarios de PS3, cuando tienen por explotar todo el potencial de PS4.

Diferencias apreciables

En la versión de PS4 de *Watch Dogs* hay un apartado en el modo online de jugar modo libre y en la PS3 no existe. ¿Ya que se han tomado la molestia de hacerlo en una por qué no en la otra?

@ Adrià Pelegrina

Bueno, es normal que haya este tipo de diferencias entre las versiones para distintas consolas, teniendo en cuenta la diferencia de potencia entre ambas, especialmente en lo relacionado con el juego online. Suponemos que ha sido por una cuestión de potencia. Si ese modo de juego requería más recursos de los que PS3 podía dar es lógico que no se incluya. Igual que no podemos pretender que haya el mismo número de coches por las calles o que se vea el mismo nivel de detalle entre una versión y otra. Es lo que tienen los juegos que están a caballo entre dos generaciones: a la versión de la consola antigua siempre le falta algo...

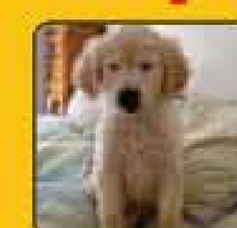

Watch Dogs en PS4 es más completo que en PS3, tanto en aspecto técnicos como en modos y opciones de juego.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Qué pensáis del servicio de juego en la nube PS Now?



Me parece caro


Jesús Pérez Sánchez

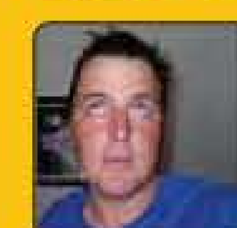
"Si no tienes una buena conexión jugar en streming dudo de que sea tan placentero... He visto algunos precios y pagar 2,99 euros por jugar un día a *The Last of Us* me parece desorbitado"

Dependencia online


Óscar Bueno

"Lo que me parece es que habrá demasiada dependencia de todo lo online en el mundo videojueguil. Sin Internet ni tienes juegos completos ni tienes algunos juegos (*Diablo III* por ejemplo)."

Con cuota, sí


José María Alcaraz

"Si no ponen una cuota mensual o anual, como PS Plus, no veo que la fórmula del alquiler vaya a funcionar."

Ojo con los precios


Erika Gonzálvez

"Deberían suscribir un sistema de pago mensual con precios accesibles a los consumidores sin ser desorbitados, además de poner un catálogo de juegos para todo tipo de gamers, para llamar la atención de todos los públicos"

Sí, pero no


Alexei Perelló

"A mí no me desagrada, pero tampoco me agrada porque el servicio es bastante caro. También me gustaría que se modificara el software de PS Now".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué juegos esperáis con más ganas a la vuelta del verano? ¿Por qué?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

» PREG
COR
RE
BREVE

¿Habrá un *L.A. Noire* para PS4?

@ Neve López

No parece que vayamos a ver un re-lanzamiento del juego en PS4, y tras la desbandada de Team Bondi, su estudio creador, las posibilidades de ver una secuela no parecen haber aumentado.

¿Sabéis si *BioShock Infinite* tendrá edición completa y su posible fecha de salida?

@ Richard Coburn

No lo sabemos, aunque 2K suele tener la agradable costumbre de lanzar ediciones completas de sus juegos. Esperemos que en este caso pase lo mismo.

¿Tienen una versión online de su revista?

@ Ronny Armando Jáuregui

Si te refieres a una edición digital, la puedes encontrar en la mayoría de los quioscos digitales (iKiosk, Kyosko y Más, Zinio...) que están disponibles en iOS, Android y ordenadores. Desde ellas puedes comprar números sueltos, suscribirte o adquirir nuestras guías. Si te refieres a una página web, formamos parte de www.hobbyconsolas.com

¿Qué noticias hay de *Mad Max*?

@ Santi

No hay mucha información nueva, y por desgracia durante el E3 de este año nos quedamos con ganas de saber más. El juego debería aparecer durante 2015 en PS3 y PS4. A lo mejor en las Gamescom que se está celebrando a mediados de agosto...

¿Hay algún juego nuevo de *Dragon Ball* anunciado para PS4?

@ DarkSoulEater

***Dragon Ball Xenoverse* o XV tiene como fecha de lanzamiento prevista 2015, y promete combates en un extenso mundo abierto 3D completamente destruible, y un montón de personajes nuevos respecto a otras entregas.**

Cuelgues en la batalla

Recientemente he comprado de segunda mano *Battlefield 4*. A veces el juego se queda parado y tengo que reiniciar mi consola. ¿Puede ser debido a que el juego sea de segunda mano?

@ Carlos Castilla

A no ser que el disco esté en muy mal estado y tu consola tenga problemas para leerlo, esto no debería tener ninguna relación con que el juego sea de segunda mano. Un disco Blu-Ray (o un CD, o un DVD) no se "gasta" por usarlo, no es una cinta de vídeo.

Limitaciones de PS Plus

Compré mi PS4 con el servicio de PS Plus y vi que *Outlast* ya no estaba disponible para descargarlo. Mi amigo me dejó su cuenta para poder hacerlo, pero no me deja jugar desde mi cuenta. ¿Por qué?

@ Daniel Guillén

Para poder utilizar un juego digital que se ha comprado con otra cuenta no solo hay que descargarlo en tu consola, si no que tienes que mantener el PSN ID de tu amigo en la consola, normalmente creando otro usuario diferente con sus datos. De ese modo deberías de poder jugarlo con tu perfil, no hace falta que utilices el suyo, pero sí que no lo borres de tu PS4.



■ La versión de *The Last of Us* para PS4 se mueve mejor y tiene más detalles gráficos, pero es la misma aventura, así que si ya la jugaste en PS3 no te estás perdiendo nada por no tenerla.

Con la consola al fresco

Me han dicho que la PS3 Super Slim de 500 gb se sobrecalienta, ¿Es cierto?

@ Julio Sáiz

Los primeros modelos de PS3 sí tuvieron problemas de sobrecalentamiento, pero los sucesivos modelos, desde la primera versión Slim, lograron erradicar el problema. El modelo Super Slim tampoco parece estar dando problemas de sofocos, pero especialmente en verano vale la pena tener la consola en un lugar bien ventilado (sin tara las rejillas) para evitar sustos y prolongar su vida útil.



■ Tener la consola en un espacio ventilado es fundamental.

Generaciones muy cercanas

¿Por qué hacen tantas remasterizaciones de juegos de PS3 a PS4, no habría sido más fácil hacer la PS4 retrocompatible?

@ Iván González

Dada la arquitectura de PS3, es probable que no se hubiese podido emularla vía software, lo que habría supuesto incluir componentes de PS3 en el interior de PS4, encareciéndola (es lo que pasó con PS2 y PS3). De este otro modo hay la oportunidad de darle un buen lavado de cara a los juegos, asegurarse de que funcionan perfectamente en PS4 y que se ven en todo su esplendor... Y volver a venderlos, claro. eso sí, si no te interesan porque ya los has jugado en PS3, no tienes porqué volver a comprarlos...

PROBLEMAS TÉCNICOS

Error de copyright

Tengo un problema con *Black Ops 2* Edición Digital: cuando inicio el juego me da este error: "Error 80029513. La información de protección de copyright no es válida". ¿Me podríais decir qué hacer?

@ Martí Gómez

Ese error puede aparecer si el juego no se adquirió con tu cuenta de PSN, si lo compraste con otra cuenta y esa cuenta ya no está registrada en tu PS3. También puede aparecer si se trata de una prueba que por algún motivo ya ha caducado. Si pulsas ▲ con el juego seleccionado deberías poder consultar los detalles. Si descargaste el juego desde tu cuenta, prueba a iniciar sesión en PSN normalmente y consulta esos mismos datos, el juego debería funcionar. ●

Cambiando de memoria

¿Puedo tener varias tarjetas de memoria de Vita con el mismo usuario?

@ Quin

Puedes tener varias tarjetas con juegos diferentes en ellas, pero irlas cambiando no resulta muy cómodo porque tendrás que apagar la consola completamente (no vale en reposo) cada vez que quieras hacerlo. Nuestro consejo es comprar una tarjeta tan grande como te puedas permitir. Teniendo en cuenta que cada vez hay menos juegos en formato físico y más juegos sólo disponibles desde PS Store, pensamos que Sony debería moderar los precios de las tarjetas y en aumentar sus capacidades. ●



Actualización offline

¿Es posible actualizar una PS4 vía USB o compartiendo la conexión con el móvil?

@ Francisco

El método del móvil no te lo recomendamos: es más lento y consumirás buena parte de tu cuota mensual de datos: la actualización puede pesar 300 MB. El método más cómodo es usar un USB. Formatea un pendrive en FAT32, crea dentro una carpeta PS4, y dentro una subcarpeta UPDATE. Ahí guarda el archivo que puedes descargar en es.playstation.com. Debe llamarse PS4UPDATE.PUP. Enchúfalo a tu PS4 y mantén el botón de encendido durante 7 segundos. En el menú del modo seguro elige "Actualizar software del sistema" y sigue las instrucciones. ●



■ El *BioShock* para PS Vita, que nunca empezó a desarrollarse, iba a ser un juego de rol táctico y no un shooter como en PS3.

Turnos para para Rapture

¿Es verdad que el *BioShock* de PS Vita iba a ser un juego de rol por turnos?

@ Pablo Vegas

Durante el E3 de 2011 Ken Levine, el creador de la saga, anunció que se lanzaría un *BioShock* para Vita, sin mostrar nada. Ya alejado de la saga, en una entrevista reciente declaró que le habría gustado hacer algo tipo *Final Fantasy Tactics* ambientado antes de la caída de Rapture, pero confirmó que no se comenzó a desarrollar. Una pena

Borrar vídeos de PS4

¿Cómo se pueden eliminar los vídeos grabados en PS4 a través del botón Share?

@ Rafa

El proceso es el mismo que para eliminar capturas de pantalla: abre la aplicación galería de capturas, y en la carpeta Todos selecciona Videoclips. Pulsa el botón Options del mando y elige Eliminar, podrás marcar una casilla para cada vídeo que quieras eliminar, y a la derecha se resaltará un botón para confirmar su eliminación.

Pasando por el aro

Las tarjetas oficiales de Sony para PS Vita son un poco caras, ¿hay alguna alternativa más barata?

@ Sergio Fernández

Desgraciadamente no hay alternativas "clónicas" a las tarjetas de memoria de PS Vita. O te compras la oficial o te compras la oficial. Tampoco se pueden usar adaptadores que conviertan, por ejemplo, una MicroSD a PS Vita Memory Card. Es un poco hiriente, ya que el precio de una MicroSD es de risa comparado con lo que cuestan las memorias de PS Vita. Una PS Vita Card de 32 GB cuesta sobre los 80 euros frente a los 30 euros de una MicroSD... Aunque sea un desembolso extra considerable, te recomendamos comprar la tarjeta más grande que te puedas permitir. En tiendas online puedes conseguir la de 64 GB por unos 100 euros. Ten en cuenta que todo (juegos, partidas, aplicaciones, fotos, pantallazos...) se guarda en la tarjeta.



■ Busca la tarjeta de memoria más grande que te puedas permitir. No las hay clónicas.



¿Por qué no sale *Assassin's Creed Unity* en PS3?

@ Paco

Parece que el juego se diseñó teniendo en mente la nueva generación y no parece que PS3 fuese capaz de "moverlo" de modo satisfactorio. Pero no perdamos la esperanza, hay indicios de que un nuevo título de PS3 podría anunciarse.

¿Se abrirá la Beta de *Destiny* a todos los jugadores?

@ Manu

Aunque al principio sólo estuvo disponibles para los que reservaron el juego, finalmente sí se abrió al público en general los últimos días. Tiene pinta de ser la última oportunidad de probar el juego antes de que salga en Septiembre.

¿Estará *Pro Evolution Soccer* a la altura este año por fin?

@ Toni Yánez

Sobre el papel tiene buena pinta y parece que están haciendo avances para recuperar el terreno perdido, pero todavía no hemos podido probarlo de verdad y esa es la única manera de saber si realmente van a cumplir las promesas.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GfK

LOS + VENDIDOS PS3

■ *Minecraft* sigue copando el número 1.

1. Minecraft
2. Watch Dogs
3. Grand Theft Auto V
4. Assassin's Creed IV Black Flag
5. Copa Mundial FIFA 2014
6. FIFA 14
7. Call of Duty: Black Ops II
8. Call of Duty: Ghosts
9. Battlefield 4
10. Pro Evolution Soccer 2014

■ *Watch Dogs* triunfa también en PS3.

PS3

ACCIÓN

DEAD ISLAND RIPTIDE — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos... NOTA **86**

DMC DEVIL MAY CRY — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dante regresa a la acción con una aventura convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva. NOTA **90**

DRAGON'S CROWN
» ATLUS » 51,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un beat'em up como los de antes, puesto al día de manera magistral. La versión de Vita es igual de buena y más barata. NOTA **92**

DYNASTY WARRIORS GUNDAM REBORN
» TECMO KOEI » 44,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Multitudinarias peleas, muy fieles al anime, pero la mecánica es simplona y demasiado repetitiva. NOTA **65**

KILLER IS DEAD
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Humor y estética muy particular que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple. NOTA **84**

MAX PAYNE 3 — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. NOTA **96**

METAL GEAR RISING REVENGEANCE — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto. NOTA **85**

ONE PIECE UNLIMITED WORLD RED
» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Aventura de acción con toques muy roleros dirigida a los fans de "One Piece". Casi parece un OVA del anime. NOTA **80**

SNIPER ELITE III
» 505 GAMES » 39,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Si te adaptas a su pausado ritmo, es un juego divertido, duradero y que se desmarca de otros "shooters" bélicos. NOTA **79**

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente. NOTA **87**

YAIBA NINJA GAIDEN Z
» TECMO KOEI » 69,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un *Ninja Gaiden* a la altura: acción frenética, buen sistema de combate y dificultad alta. Y con estética cel-shaded. NOTA **80**

ROL

DARK SOULS II
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de rol de acción tan fascinante como difícil. Te atrapa y no te suelta desde la primera partida. NOTA **92**

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED. — ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran RPG de acción que se reedita con una expansión. Largo y divertido, sobre todo en compañía. NOTA **89**

NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA — ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. NOTA **93**

SACRED 3 — ¡Nuevo!
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es más simple que sus antecesores, pero muy robusto como "hack and slash" y muy divertido en cooperativo. NOTA **77**

SOUTH PARK: LA VARA DE LA VERDAD
» UBISOFT » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un capítulo de "South Park" de varias horas de duración y con la forma de un gran RPG y con el humor de la serie. NOTA **90**

TALES OF XILLIA 2 — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un JRPG con un desarrollo muy intuitivo y divertido, imprescindible para los que disfrutaron con el primero. NOTA **91**

TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA **98**

LUCHA

INJUSTICE GODS AMONG US ULTIMATE ED.
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La versión con todo el DLC de este espectacular juego de lucha con héroes de DC en combates a lo *Mortal Kombat*. NOTA **93**

STREET FIGHTER X TEKKEN — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. NOTA **94**

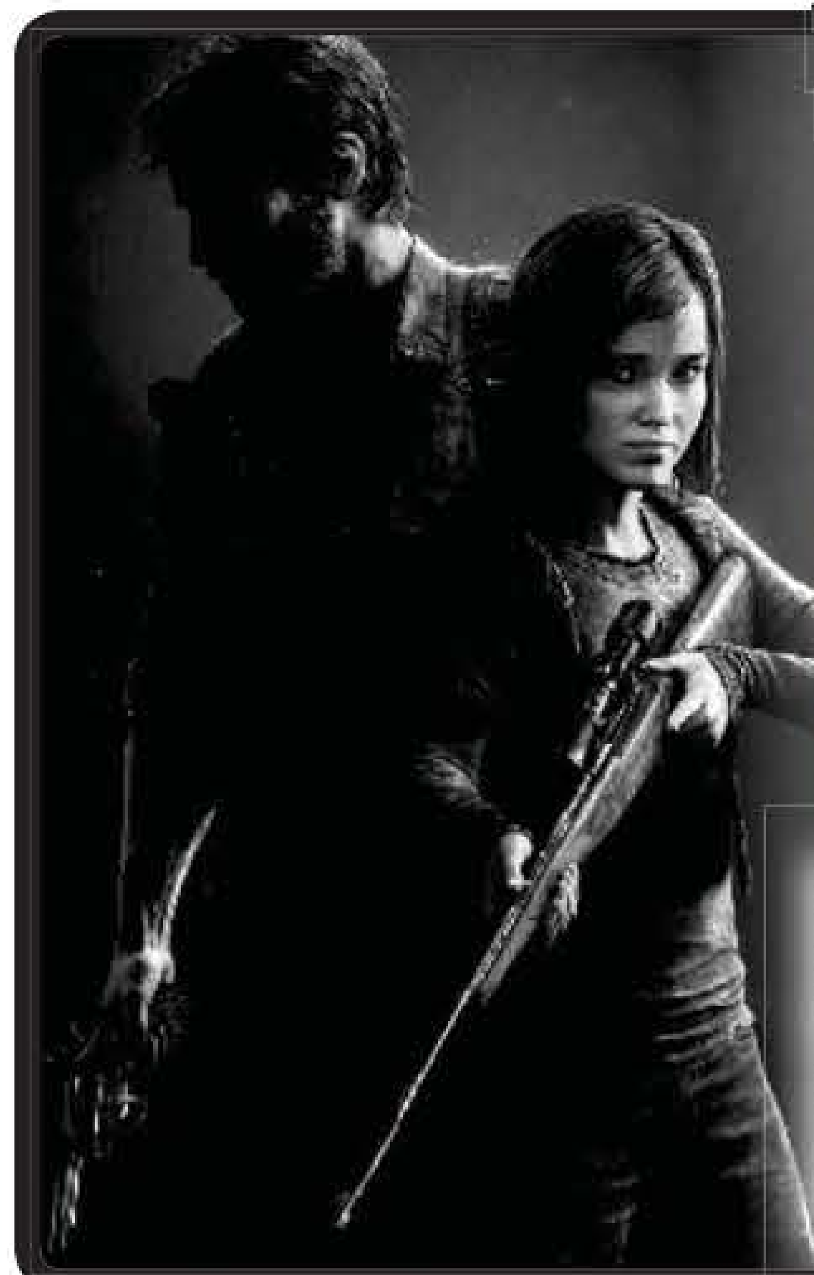
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 — ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. NOTA **93**

ULTRA STREET FIGHTER IV
» CAPCOM » 29,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
La versión definitiva del juego de lucha que revitalizó el género es la más completa. Pero si tienes las anteriores... NOTA **88**

Play ¡El juego del mes!

3 razones para tener ...

The Last of Us Remasterizado





1. REMASTERIZADO. En PS3 lucía de muerte, pero en PS4 es aún mejor. 1080p, 60 fps, texturas y modelos en alta resolución, luces y sombras mejorados... Muy vistoso.

2. MÁS CONTENIDO. Los 3 DLC más importantes están en el disco, así como son los 2 paquetes de mapas, Left Behind, para un jugador y el modo de dificultad "Realista".

3. CON NOVEDADES. Como el modo foto, los vídeos con audiocomentarios del equipo, el uso del Dual Shock 4 (el altavoz emite ciertos sonidos), el documental "Grounded"...

AVENTURAS

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego enorme y completo, aunque repite muchos esquemas del pasado. Si os va la saga, no os decepcionará. NOTA 89

BATMAN ARKHAM ORIGINS ¡Precio especial!
» WARNER » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una gran aventura, en la línea de la saga. Aunque aporta pocas novedades es muy largo y completo. NOTA 92

BEYOND: DOS ALMAS ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura única y diferente, casi una película interac tiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA 91

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una de las mejores aventuras de PS3. Toma lo mejor de *Uncharted* o *God of War* y lo pule con el toque *Castlevania*. NOTA 95

DISHONORED GOTY ¡Precio especial!
» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona que atrapa por su diseño y posibilidades y más esta edición con contenido extra. NOTA 94

GOD OF WAR ASCENSION
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Sólo innova en el sistema de combate y añadir multijugador. NOTA 90

GTA V
» ROCKSTAR » 59,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Estamos ante el top de la generación. La aventura con más posibilidades y más impresionante técnicamente de PS3. NOTA 98

L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA 92

METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un aperitivo de *The Phantom Pain* que se disfruta... las dos horas que dura. Es rejugable, pero aún así, caro. NOTA 77

MURDERED SOUL SUSPECT
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Investigar nuestro propio asesinato es una original propuesta. Lástima que sea corto y le falte profundidad. NOTA 78

RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA 98

RESIDENT EVIL 6 ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA 92

SAINTS ROW IV ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una orgía de explosiones, situaciones imposibles y buen humor. Un "sandbox" variado, divertido y sorprendente. NOTA 90

THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA 95

THE WALKING DEAD
» BADLAND » 30,90 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica puesta al día que pone todo el énfasis en la narración y tu relación con los personajes. NOTA 90

THIEF
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un estupenda aventura que nos convierte en un ladrón maestro del sigilo. La única pega: gráficamente justito. NOTA 85

TOMB RAIDER
» EIDOS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal. NOTA 93

UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA 96

WATCH DOGS
» UBISOFT » 69,95 € » 1-7 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox con ideas originales y divertido, pero muy por debajo de *GTA V*... Y de la versión para PS4. NOTA 74

DEPORTIVOS

COPA MUNDIAL DE LA FIFA BRASIL 2014
» EA SPORTS » 24,95 € » 1-7 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Como juego de fútbol basado en el Mundial es excelente. Pero no deja de ser una "expansión" a precio de novedad. NOTA 81

FIFA 14
» EA SPORTS » 24,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
EA Sports culmina su gran proyecto futbolístico en PS3 con otro simulador que mejora aún más lo visto en los anteriores. NOTA 94

NBA 2K14
» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La mejor saga de basket se gana otro anillo con un soberbio simulador que añade nuevos modos y equipos europeos. NOTA 94

PRO EVOLUTION SOCCER 2014 ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un buen juego de fútbol, pero que no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación... NOTA 83

SPORTS CHAMPIONS 2 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Seis deportes para disfrutar con Move, especialmente en compañía. Divertido, aunque un poco corto. NOTA 81

PERIFÉRICOS DE PS3

PADS

1. **Dual Shock 3** — SONY 59,95 €



El mando oficial de PS3 sigue siendo la mejor opción, el más duradero y fiable, aunque haya modelos más baratos que se acercan bastante a sus prestaciones.

2. **Pro Controller Camo Ed.** — SUBSONIC 29,95 €
3. **Pro Circuit Controller** — MADCATZ 99,95 €
4. **Gamepad Bluetooth Ruber** — WOXTER 29,95 €
5. **Controller VX2 Bluetooth** — GIOTECH 29,95 €

VOLANTES

1. **Logitech G27** — LOGITECH 299,99 €

Un volante de gama alta, de gran calidad y múltiples opciones. Para muy fans.



2. **Thrustmaster T500 RS** — THRUSTMASTER 499,90 €
3. **Speedracer Evolution** — ARDISTEL 59,95 €
4. **T100 Force Feedback** — THRUSTMASTER 124,95 €
5. **Ferrari Racing Wheel** — THRUSTMASTER 59,95 €

HEADSETS

1. **Ear Force XP Seven** — TURTLE BEACH 279,90 €

Son los cascos más utilizados por los "gamers" profesionales... Por algo será. Calidad superior en todos los aspectos... y eso se paga.



2. **Tritton Kunai Wireless** — MADCATZ 99,95 €
3. **Turtle Beach PX51** — TURTLE BEACH 249,90 €
4. **Tritton Kama Stereo** — MADCATZ 29,95 €
5. **Creative SB Inferno** (N) — CREATIVE 49,95 €

Los 4 mejores "hack'n slash"...



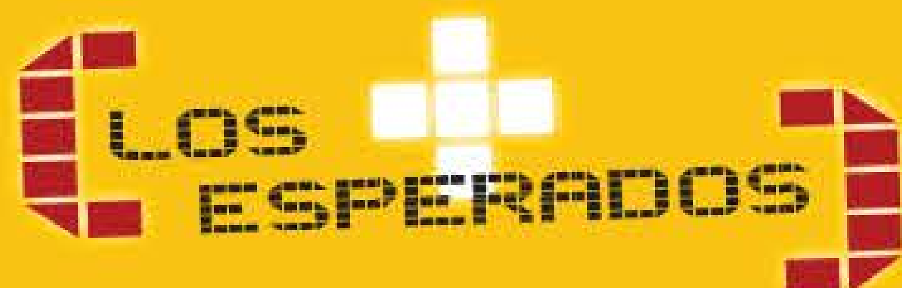
1 Diablo III Reaper of Souls Ultimate Evil Ed.

Blizzard nos alegra el verano con la edición definitiva de su glorioso "hack'n slash". Una edición que llega a PS4 remasterizada a 1080 p y 60 fps y con contenidos inéditos y exclusivos para las consolas de Sony. Si no lo pillaste antes, es tu oportunidad. Aunque sí ya lo tienes en PS3...

2 Sacred 3

El alumno quiere competir con su maestro y *Sacred 3* coincide en las tiendas con *Diablo III: Reaper of Souls Ultimate Evil Edition*. Esta tercera entrega presenta "recortes" y menos libertad que los anteriores entregas de esta serie, pero sigue siendo divertidísimo en cooperativo.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



LOS ESPERADOS

1 Destiny

» PS4/PS3 » ACTIVISION » SHOOTER » 9 DE SEPTIEMBRE

Las pocas dudas que teníamos con este juego se nos han disipado tras jugar a la beta. A falta de poder valorar su duración, seguro que nos alegra la "vuelta al cole".



2 MGSV: The Phantom Pain

» PS4/PS3 » KONAMI » AV. DE ACCIÓN » SIN CONFIRMAR

Kojima sigue sin soltar prenda sobre la fecha de salida de *MGSV*. A ver si en futuros eventos el creador japonés nos da alguna pista y nos enseña más cositas...



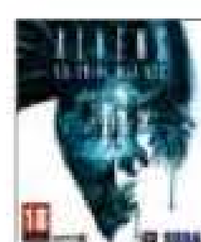
3 Uncharted 4: A Thief's End

» PS4 » SONY » AVENTURA DE ACCIÓN » 2015

Y otro del que nos morimos de ganas por saber más cosas es el nuevo *Uncharted*. Ahora que en Naughty Dog han "parido" *TLOUR*, esperamos que se centren en él.



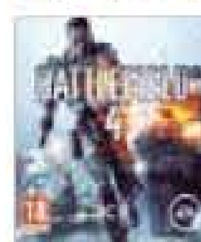
SHOOT'EM UP



ALIENS COLONIAL MARINES

» SEGA » 39,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

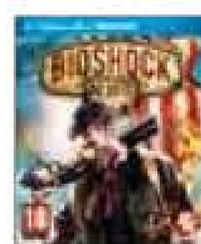
Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial. NOTA **75**



BATTLEFIELD 4

» EA GAMES » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

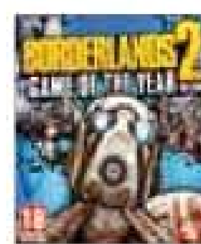
Aunque la campaña ha mejorado, lo mejor de este shooter bélico es su multijugador, pensado para jugar en equipo. NOTA **89**



BIOSHOCK INFINITE — ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. NOTA **95**



BORDERLANDS 2 GOTY

» 2K GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

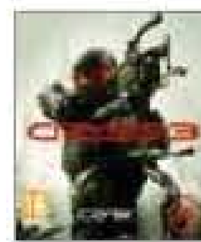
Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible. NOTA **94**



CALL OF DUTY GHOSTS

» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

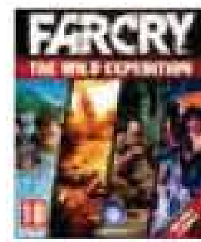
Un gran shooter bélico con espectacular puesta en escena y divertido desarrollo y multijugador. Pero no aporta nada. NOTA **87**



CRYSIS 3 — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. NOTA **89**



FAR CRY EXCURSIÓN SALVAJE

» UBISOFT » 39,95 € » 2-14 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una recopilación que incluye *Far Cry HD*, *Far Cry 2*, *Far Cry 3* y la expansión *Blood Dragon*. Ríos de diversión. NOTA **91**



KILLZONE 3 — ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. NOTA **91**



METRO LAST LIGHT — ¡Precio especial!

» THQ » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

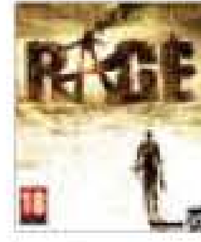
Un shooter atípico que concede tanta importancia a la trama como a la acción. Lástima de fallos en la IA... NOTA **82**



PORTAL 2 — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA **91**



RAGE — ¡Precio especial!

» BETHESDA » 9,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. NOTA **91**



THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTINCT

» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gustará a los fans más acérrimos de la serie, aunque su desarrollo es bastante lento y tiene fallos técnicos. NOTA **68**

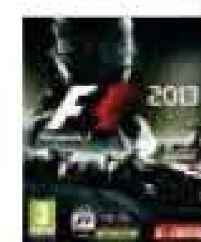
VELOCIDAD



DRIVER SAN FRANCISCO — ¡Precio especial!

» UBISOFT » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. NOTA **90**



F1 2013

» CODEMASTERS » 24,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

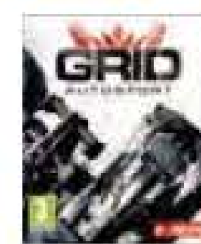
Un sueño para los amantes de la F-1: realista, con un gran sistema de control, todas las licencias, coches clásicos... NOTA **90**



GRAN TURISMO 6

» SONY » 34,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

GT se despide de PS3 con una gran entrega que mantiene sus virtudes de siempre y añade importantes novedades. NOTA **91**



GRID AUTOSPORT

» CODEMASTERS » 64,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de velocidad que recicla elementos de anteriores *GRID* y es largo, divertido y con un gran control. NOTA **88**



MOTOGP 14

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego, a la altura del mundial de motociclismo. Soluciona los problemas del año pasado. NOTA **83**



NEED FOR SPEED RIVALS

» EA GAMES » 69,95 € » 1- 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular y vibrante arcade de carreras en el que podremos ser tanto pilotos ilegales como policías. NOTA **88**



RIDGE RACER UNBOUNDED — ¡Precio especial!

» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. NOTA **84**



WRC 4

» MILESTONE » 39,95 € » 2-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de rallies notable, aunque su flojo apartado gráfico le resta puntos. Aún así, los fans lo van a disfrutar. NOTA **76**

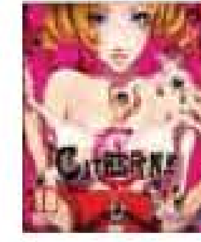
VARIOS



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un online muy mejorado. NOTA **90**



CATHERINE — ¡Precio especial!

» ATLUS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles. NOTA **86**



DECEPTION IV BLOOD TIES

» TECMO » 59,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego, entre la acción y la estrategia, con gráficos muy normalitos, pero un divertido desarrollo. NOTA **79**

cooperativos en vista isométrica



3

Dungeon Siege III

Otra franquicia clásica del "hack´n slash" consolero que, aunque técnicamente nunca ha sido demasiado impresionante, nos ha dejado muy buenos ratos sobre todo jugándolo espalda contra espalda con amigos. Y lo mejor de todo es que aún puedes encontrarlo por sólo 10 euretes...



4

Silent Hill: Book of Memories

Y terminamos con esta auténtica "frikada" exclusiva de PS Vita que nos despierta sentimientos contradictorios: no sabemos si amarlo u odiarlo. Pero el caso es que podremos disfrutar de este extrañísimo *Book of Memories* con otros tres amigos y asustarnos (o no) en su compañía.

LITTLEBIGPLANET 2 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores. NOTA 95

JUST DANCE 2014
» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Empuña tu Move y baila al ritmo de los mejores artistas actuales y clásicos. Tan limitado como siempre en PS3. NOTA 78

PUPPETEER
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un plataformas con momentos geniales y un original apartado artístico al que le falta ritmo y es demasiado corto. NOTA 84

RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Rescata el espíritu de los plataformas 2D clásicos y los actualiza con un ritmo y una gracia que ya quisieran muchos. NOTA 91

SONIC GENERATIONS — ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad. NOTA 86

X-COM ENEMY WITHIN
» 2K GAMES » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de estrategia de PS3 vuelve "renovado" con muchos añadidos que hacen que parezca distinto. NOTA 88

PS STORE

BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral, arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. NOTA 91

DOKI DOKI UNIVERSE — ¡Nuevo!
» SONY » 7,49 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS
Una propuesta diferente y muy original, tipo aventura gráfica, que puede divertirte... O no. Está en inglés. NOTA 70

DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto. NOTA 89

DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. NOTA 85

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se basa en *Far Cry 3* y tiene las mismas mecánicas, pero su nueva estética y delirante desarrollo resultan refrescantes. NOTA 80

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción atípico, por su estética y por su pixelado y ultraviolento planteamiento. No te dejará indiferente. NOTA 84

JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. NOTA 90

LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... Sorprende. NOTA 92

LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. NOTA 89

MINECRAFT
» MOJANG » 18,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "sandbox" puro y repleto de posibilidades que seducirá sobre todo a las mentes más creativas. Pruébalo. NOTA 85

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosa. NOTA 90

RAIN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura original, ensoñadora y con buenas ideas que se hace corta y facilona para el "jugador medio". NOTA 78

SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA 75

THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente. NOTA 85

THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto... NOTA 82

TRINE 2
» FROZENBYTE » 11,25 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad. NOTA 90

VALIANT HEARTS
» UBISOFT » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad". NOTA 85

VESSEL — ¡Nuevo!
» STRANGE LOOP » 9,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS
Sencillo y adictivo, es uno de los mejores puzzles que hay en PS Store, aunque tenga algunos fallos técnicos. NOTA 80

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Oreshika: Tainted Bloodlines** (N)
PS VITA | SONY | ROL



El rol y algunas propuestas occidentales que se estrenan allí ahora copan las listas de ventas en territorio nipón.



2 **Atelier Shallie: Alchemists of the Dusk Sea** (N)
PS3 | TECMO KOEI | ROL



3 **Freedom Wars** (N)
PS VITA | SONY | ACCIÓN



4 **Watch Dogs** (N)
PS4/PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN



5 **Murdered: Soul Suspect** (N)
PS4/PS3 | SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN

EE.UU.

1 **Minecraft** (↑)
PS3 | MOJANG | SANDBOX



Las pocas novedades veraniegas hacen que los jugones norteamericanos se dediquen a construir en *Minecraft*.



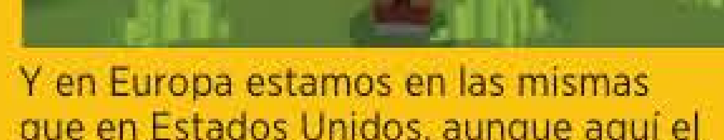
2 **Call of Duty: Ghosts** (↑)
PS4 | ACTIVISION | SHOOTER



3 **FIFA 14** (↑)
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO



4 **Watch Dogs** (↓)
PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN



5 **EA Sports UFC** (↓)
PS4 | EA SPORTS | LUCHA

EUROPA

1 **Minecraft** (↑)
PS3 | MOJANG | SANDBOX

Y en Europa estamos en las mismas que en Estados Unidos, aunque aquí el fútbol nunca deja de funcionar bien.

2 **Watch Dogs** (↓)
PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **FIFA 14** (↑)
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

4 **Call of Duty: Ghosts** (↑)
PS4 | ACTIVISION | SHOOTER



5 **Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014** (=)
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GfK

LOS VENDIDOS PS4


Watch Dogs parece intocable.

1. Watch Dogs
2. FIFA 14
3. EA Sports UFC
4. MotoGP 14
5. Sniper Elite III
6. Call of Duty: Ghosts
7. Battlefield 4
8. InFamous Second Son
9. Wolfenstein: The New Order
10. NBA 2K14


NBA2K 14 se agarra a la fiebre mundialista.

PS4

AVENTURA /ROL

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox de piratas, tan completo y divertido como el de PS3 y aún más vistoso, pero lejos de potencial de PS4. NOTA 85

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED. ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA 91

INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un sandbox de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA 87

METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Big Boss se estrena en PS4 con una aventura intensa, divertida, pero brevísima. Una demo de *The Phantom Pain*. NOTA 78

THE LAST OF US REMASTERIZADO ¡Nuevo!
» SONY » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA 95

THIEF
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sigilo y parkour en primera persona para una aventura original, completa y con muchas alternativas. NOTA 90

WATCH DOGS
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas. NOTA 85

VELOCIDAD

MOTOGP 14
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
El juego oficial del Mundial se estrena con buena en nota en la nueva generación: buen control, buenos gráficos... NOTA 85

NEED FOR SPEED RIVALS
» EA GAMES » 71,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Combina lo mejor de los anteriores *NFS* y sin ser sorprendente ni original es divertido de principio a fin. NOTA 86

TRIALS FUSION
» UBISOFT » 39,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
A lomos de una moto de trial debemos superar pistas plagadas de obstáculos. Divertido y con editor. NOTA 85

SHOOT'EM UP

BATTLEFIELD 4
» EA GAMES » 69,95 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor shooter para PS4, con una gran ambientación, geniales modos online para 64 y gran apartado técnico. NOTA 89

CALL OF DUTY: GHOSTS
» ACTIVISION » 72,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El último *COD* no aporta nada nuevo a la saga, pero sigue siendo divertido. Muy similar a la versión de PS3. NOTA 79

KILLZONE: SHADOW FALL
» SONY » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga se estrena en PS4 con un shooter de notable factura técnica e interesantes mecánicas, pero muy lineal. NOTA 85

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA 90

ACCIÓN

AIR CONFLICTS VIETNAM: ULTIMATE EDITION ¡Nuevo!
» BIT COMPOSER » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Batallas aéreas que se estrellan en PS4 por sus gráficos paupérrimos, su tosco control y sus repetitivas misiones. NOTA 62

DYNASTY WARRIORS 8 (COMPLETE EDITION)
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Las batallas multitudinarias y machacabotones de siempre, pero más fluidas y espectaculares. NOTA 77

INJUSTICE: GODS AMONG US (ULTIMATE EDITION)
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS
Un gran juego de lucha, muy completo y divertido, protagonizado por los héroes de DC. Es clavadito al del PS3. NOTA 85

KNACK
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA 78

LEGO EL HOBBIT
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Las dos primeras pelis, construidas con piezas de LEGO. Tan divertido como siempre, pero con poca innovación. NOTA 79

RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3. NOTA 88

SNIPER ELITE III
» 505 GAMES » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA 81



¿Y tú cómo puntuarías a...

Duradero y divertido



Gastón González

Lo compré para mi hermano menor pero me terminó gustando más a mí que a él. Un juego con infinitas posibilidades de diversión y creación, con gráficos muy simples pero que le dan esa estética tan particular y que atrae desde el primer minuto. Es muy duradero y además tiene online lo que dispara su diversión y duración. Y está a muy buen precio teniendo en cuenta que si te enganchas con te dará cientos de horas de diversión.

NOTA 90 **Mucha diversión, buena duración y horas de creación. Además, tiene online, infinitas posibilidades y todo a un muy buen precio.**

¡Es horrible!



Jordi Llorens Trilles

Debo ser la única persona en este planeta que está alucinando con el éxito de este juego. No lo puedo entender. Todo en *Minecraft* es horrible: música, gráficos, control, historia (¿pero tiene alguna historia?)... No sé cómo después de ver esto nos quejamos de que si un juego tiene un poco de popping, de tearing o de clipping. ¡Cómo somos! Lo siento en el alma (o no) pero le pongo un 20 y va que chuta.

NOTA 20 **Todo en este juego es horrible y no tiene sentido comprado con otros juegos de PS3. No entiendo el éxito de *Minecraft*.**

DEPORTIVOS

EA SPORTS UFC
» EA SPORTS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Los apasionados de la UFC disfrutarán con un juego hecho a su medida, aunque mejorable. El resto, no tanto. NOTA 79

FIFA 14
» EA SPORTS » 71,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran juego de fútbol, pero idéntico al de PS3, salvo por alguna mejora gráfica y pérdida de ciertas opciones. NOTA 86

NBA 2K14
» 2K SPORTS » 39,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor deportivo del catálogo de PS4, con una espectacular recreación de la NBA y geniales modos de juego. NOTA 90

NBA LIVE 14
» EA SPORTS » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Malas animaciones, bugs, pocas opciones de juego... No es el juego que esperábamos para el regreso de la saga. NOTA 56

PS STORE

AWESOMENAUTS ASSEMBLE!
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1-6 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Entretenida mezcla de estrategia y acción con un divertido modo multijugador por equipos, que es lo mejor. NOTA 70

CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Rol de acción con una cuidada dirección de arte pero con unas mecánicas algo manidas. Aún así, convence. NOTA 80

CONTRAST
» DEEP SILVER » GRATIS » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla originales puzzles en un mundo de fantasía con el sabor de un plataformas clásico, pero es muy corto. NOTA 73

DEAD NATION APOCALYPSE EDITION
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran juego de acción, genial a dobles. Es más bonito que el de PS3 e incluye el DLC que añade niveles y armas. NOTA 79

DOKI DOKI UNIVERSE
» HUMAN NATURE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Tanto en su planteamiento como en su puesta en escena, una original propuesta que analiza tu personalidad. NOTA 75

DONT'S STARVE: CONSOLE EDITION
» KLEI » 13,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS
Una original propuesta, en la que el objetivo es sobrevivir, cazando, construyendo... Cuando mueras, a empezar. NOTA 79

ENTWINED
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una poética historia de amor cuyo mensaje queda muy diluido y que peca de simple y demasiado corto. NOTA 66

FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA 92

GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA 89

MERCENARY KINGS
» TRIBUTE GAMES » 17,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Acción en 2D con cierto sabor retro que se disfruta más con amigos ya que sus misiones se hacen algo repetitivas. NOTA 80

OCTODAD: DADLIEST CATCH
» YOUNG HORSES » 13,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Manejar a un pulpo en tareas cotidianas es gracioso, absurdo y original. Lástima que sea corto y poco rejugable. NOTA 72

ODDWORLD ABE'S ODDYSEE NEW 'N' TASTY ¡Nuevo!
» JUST ADD WATER » 20,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una mezcla de plataformas, puzzles y aventura que atrapa por su belleza estética, su trama y su jugabilidad. NOTA 84

OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto. NOTA 82

PINBALL ARCADE
» SYSTEM 3 » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
22 mesas de pinball clásicas con la licencia de los más prestigiosos fabricantes y con una gran física de la bola. NOTA 80

RESOGUN
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor. NOTA 87

STICK IT TO THE MAN
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Su desarrollo directo y sencillo de pura aventura gráfica, nos permite disfrutar de una historia llena de humor negro. NOTA 80

STRIDER
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una versión en HD del clásico de las recreativas. Acción y plataformas en 2D, desafiante y duradero. NOTA 85

TOWERFALL ASCENSION
» SONY » 13,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Estética retro y diversión directa para un arcade pensado para competir todos contra todos, sólo offline. NOTA 80

TRANSISTOR
» SUPERGIANT GAMES » 18,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Transistor es un buen action RPG indie, con buenas ideas y gran sistema de combate... pero podía dar más de sí. NOTA 79

VALIANT HEARTS
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad". NOTA 85

Minecraft?

Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania

Aventura sin igual

Emilio J. López

Se trata de un juego que nos ofrece infinitas posibilidades. El límite es tu imaginación y el tiempo que quieras invertir. *Minecraft* es una aventura sin igual. El juego de construcción definitivo. Además, tiene la ventaja de estar en constante evolución, siempre añadiendo nuevas funcionalidades, por lo que no deja de sorprenderte en ningún momento. No te fíes de lo que te digan y pruébalo o no sabrás lo que te pierdes.

NOTA 99 — **Si no lo pruebas, no sabes lo que te pierdes. No te fijes en los gráficos, déjate llevar y disfruta de sus infinitas posibilidades.**

No llega a obra maestra

Roberto Carlos M P

Minecraft es un juego que no llega a obra maestra, pero que se queda muy cerca. Los niveles de enganche y diversión que ha alcanzado son la envidia de la industria. Como obra gráfica deja mucho que desear, pero con un nivel gráfico superior aparcaría la marca de identidad a un lado y dejaría de ser *Minecraft*. Es un juego simple y entretenido, el aire fresco que necesitaban nuestras máquinas.



NOTA 93 — **Yo creo que 93 es la puntuación que se merece. No llega a obra maestra, pero es capaz de engancharte y divertirte hasta límites insospechados.**

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY 59,95 €

Tener un segundo mando siempre es buena idea. Aún no hay clónicos: sólo el oficial.

2 PlayStation Camera
SONY 59,95 €

Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Auricular In-game GTX304
TRUST 9,99 €

Si le das mucho al online, necesitas un auricular para el chat. Este es más cómodo que el incluido con la consola y baratito.

4 Stereo Gaming Headset Starter Kit Oficial
4GAMERS 49,95 €

Un buen kit de inicio, con licencia oficial que incluye unos auriculares estéreo con micro (para jugar y chatear) y una base para cargar dos mandos a la vez.

5 Auriculares Thrustmaster Y300
THRUSTMASTER 79,95 €

Unos auriculares estéreo con la licencia oficial de Sony que funcionan tanto en PS4 como en PS3 y ofrecen una excelente calidad de sonido.

6 Wireless Stereo Gaming Headset
ARDISTEL 129,95 €

Un headset estéreo e inalámbrico que nos permite jugar sin cables de por medio. 10 metros de alcance, control de volumen...

7 Volante Thrustmaster T80 DriveClub Edition
THRUSTMASTER 99,95 €

El primer volante para PS4, con detalles como el botón Share al alcance de nuestros dedos. Un volante de gran calidad, con pedales y levas tipo F1.

MÁS QUE JUEGOS

» Figura Play Arts Punished Snake

www.square-enix-shop.com | 100$

Hace pocas semanas ha tenido lugar la Comic-Con de San Diego, el más importante evento de cómics a nivel mundial. En dicha feria se han presentado cosas tan molonas como esta edición especial "en bronce" de la figura Punished Snake de Play Arts para *MGSV: The Phantom Pain* (más adelante desfilará por aquí esa colección completa de figuras, no os preocupéis). Exclusiva de la feria, suponemos que pronto será una pieza muy codiciada por los coleccionistas y que valdrá "su peso en oro" en internet.



» Banda Sonora The Last of Us

www.amazon.com | 12$

Aprovechando que *The Last of Us* vuelve a estar de actualidad gracias a su excelente edición remasterizada para PS4, no podemos dejar de recomendar su no menos grandiosa banda sonora, a cargo del "oscarizado" compositor argentino Gustavo Santaolalla. Un total de 20 cortes que, si cerramos los ojos, nos trasladan a este decadente mundo en el que a la humanidad le quedan "dos telediarios".



DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GfK

LOS + VENDIDOS PS VITA

■ *FIFA 14* está intratable.

1. FIFA 14
2. PlayStation Pets
3. Invizimals: La Alianza
4. Borderlands 2
5. CoD: Black Ops Declassified
6. God of War Collection
7. Killzone Mercenary
8. LEGO Marvel Superheroes
9. One Piece Unlimited World
10. MotoGP 13

■ *PS Vita Pets* ha entrado fuerte.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores.
NOTA 91

BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una buena adaptación a las 2D de las habilidades de Batman. Lástima que se haga tan corto: unas 6-7 horas.
NOTA 82

DANGANRONPA: TRIGGER HAPPY HAVOC
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Una curiosa aventura de lento desarrollo que engancha si buscas algo diferente. Lo malo es que llega en inglés.
NOTA 77

GOD OF WAR COLLECTION
» SONY » 24,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Las dos soberbias aventuras siguen divirtiendo como siempre, aunque sin el brillo de la gran adaptación de PS3.
NOTA 75

GRAVITY RUSH — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas.
NOTA 90

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS
Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte.
NOTA 92

SOUL SACRIFICE DELTA
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*).
NOTA 85

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online.
NOTA 93

ROL

CHILD OF LIGHT — ¡Nuevo!
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil.
NOTA 82

DEMON GAZE
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Rol por turnos en vista subjetiva con un enfoque distinto... para bien y para mal. Y con un toque "picantón". En inglés.
NOTA 76

FINAL FANTASY X/X-2 HD
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga.
NOTA 89

NEW LITTLE KING'S STORY
» KONAMI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Estrategia en tiempo real para un título que rebosa diversión y carisma y que mejora el original de Wii.
NOTA 84

PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés.
NOTA 92

YS: MEMORIES OF CELCETA
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
RPG nipón con sabor clásico que tiene en los combates en tiempo real su principal baza. Eso sí, nos llega en inglés.
NOTA 84

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción.
NOTA 75

MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero.
NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha.
NOTA 90

PLATAFORMAS

JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita.
NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido.
NOTA 91

RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita.
NOTA 91

TEARAWAY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto.
NOTA 84

LEGO Tumbler Batmóvil

www.lego.com | Sin confirmar

No solemos poneros los dientes largos en esta sección con cosas que aún no están a la venta, pero no hemos podido evitar enseñaros otra de las novedades de la Comic-Con de San Diego. LEGO lanzará este batmovil inspirado en el de las pelis de Nolan... ¡Con 1.800 piezas! Lo queremos YA.



Ready Player One

www.fnac.es | 17,10 €

Y para compensar la "extrema novedad" del Tumbler de LEGO, os recomendamos esta novela que ya lleva un tiempo en las librerías pero que es una buena opción para ocupar estas largas tardes de verano... ¡Cuando no estéis jugando a la consola o leyendo Playmanía, claro!



ACCIÓN

BORDERLANDS 2
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mantiene los mimbres de la versión de PS3, pero a la hora de jugar y gráficamente está muy por debajo. Una pena. NOTA 65

DRAGON'S CROWN
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

KILLZONE MERCENARY
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90

LEGO EL HOBBIT
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Las dos primeras películas El Hobbit en versión LEGO. Divertido, aunque la fórmula ya empieza a cansar... NOTA 82

ONE PIECE UNLIMITED WORLD RED
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Igualito que en PS3, pero con problemas de cámara. Por lo demás, mucha acción con toques roleros y de gestión. NOTA 76

RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
La mezcla de acción y profundos toques RPG enganchará a los fans de la acción y de las caerías en equipo. NOTA 87

UNIT 13 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA 89

DEPORTIVOS

EVERYBODY'S GOLF — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertidísimo arcade de golf, que destaca por su gran duración, su sencillo manejo (que no simple) y su online. NOTA 89

FIFA 14
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún *FIFA* en Vita... NOTA 80

VIRTUA TENNIS 4 ED. WORLD TOUR — ¡Precio especial!
» SEGA » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
A pesar de su "antigüedad", sigue siendo un juego de tenis divertidísimo y repleto de opciones. Engancha. NOTA 84

VELOCIDAD

MODNATION RACERS: ROAD TRIP — ¡Precio especial!
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83

MOTOGP 13 — ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los amantes de las motos quedarán encantados con su control y la licencia oficial, pero no con sus gráficos. NOTA 78

WIPEOUT 2048 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

STORE

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

DEAD NATION
» SONY » 7,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Igual de sencillo, divertido y adictivo que el de PS3, pero con un ajuste técnico muy severo. Es cross-buy. NOTA 76

ESCAPE PLAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una original puesta en escena y una divertida mecánica usando los paneles táctiles para un puzzle muy original. NOTA 86

FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS
Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento, ultraviolento y "pixelado". NOTA 84

LUFTRAUSERS
» DEVOLVER GAMES » 8,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un adictivo "mata-mata" que mezcla un planteamiento clásico con ideas actuales. Es cross-buy PS3/PS Vita. NOTA 82

TERRARIA
» 505 GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
No gustará a todos, pero ofrece un mundo lleno de opciones para mentes creativas. Como *Minecraft*, pero en 2D. NOTA 83

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 Mega Pack Indie 4 GB
SONY | 19,95 €

Las tarjetas de memoria son imprescindibles en PS Vita y puedes llevarte una que incluya un código para descargar 10 juegos indies...



2 Mega Pack Sports & Racing
SONY | 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB con otros tantos juegos deportivos y de velocidad como por ejemplo *Gran Turismo* o *WipeOut Pulse*.



3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY | 59,99 €

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL | 34,95 €

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS | 12,95 €

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN | 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Game Traveller Case PSV122
ARDISTEL | 12,95 €



Una funda semirrígida que protege la consola de golpes y además tiene espacio para guardar ocho juegos.

La versión de *FIFA 15* para PS4 será la única que use el motor Ignite. Las de PS3 y Vita serán menos completas.

PS3 / PS4 / PS VITA | EA SPORTS | FÚTBOL | 25 DE SEPTIEMBRE

FIFA 15

UN **CAMPEÓN** QUE NO SE CANSA DE GANAR

Pasados los nervios del debut en PlayStation 4, EA Sports está ultimando ya la pretemporada de *FIFA 15*, la que será la segunda entrega de la mítica saga de fútbol para la nueva generación, con el motor Ignite por bandera. El juego también saldrá en PS3 y PS Vita, aunque no se sabe qué novedades incluirán esas versiones, por las evidentes limitaciones técnicas del hardware (el motor gráfico será el "viejo", sin ir más lejos).

A sabiendas de que el control lleva años siendo una delicia, EA Sports no ha tocado demasiado en ese sentido. Sólo se le ha dado un poco de agilidad para poder correr y hacer contraataques, algo que el año pasado estaba muy limitado y que no acabó de convencer al público. Las mejoras jugables vendrán, sobre todo, en forma de nuevos movimientos (para regatear o defender), una IA que actuará más a medio-largo plazo y una física del balón que se traducirá en nuevos ángulos de giro más impredecibles para los pases, los tiros, los rebotes o los controles. Asimismo, los rivales cambiarán de táctica según el desarrollo del partido, colgando balones a la olla, poniendo el autobús o yendo al córner para perder tiempo.

Debido al mayor dominio del motor Ignite, EA Sports Vancouver ha centrado muchos de sus esfuerzos en añadir nuevos detalles visuales en todos los frentes: los jugadores mostrarán distintas emociones, el público se comportará según su lugar de procedencia (se han recreado incluso hinchadas reales, como las de Liverpool, Boca Juniors, Manchester City y Borussia Dortmund) y el césped se desgastará notablemente con el paso de los minutos. Además, las animaciones anatómicas de los jugadores estarán más pulidas y habrá pequeños detalles adicionales, como el movimiento de los banderines de córner o la vibración de las porterías al estrellar un balón contra la madera. En cuanto a licencias o nuevos modos de juego, EA Sports aún no ha concretado nada.

» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**

Ha dejado atrás la "lentitud" de la entrega del año pasado para abrazar un control más ágil, similar al de *FIFA 13*. Los nuevos detalles gráficos hacen que todo luzca mejor, pero habrá que ver si se añaden opciones que les den "frescor" a los modos de juego.



Se han recreado las hinchadas de algunos clubes y sus gestos. Mirad a la del Manchester City "dando la espalda".



En las jugadas a balón parado podremos controlar también a cualquiera de los compañeros.

SE PARECE A...

Desde que diera con la tecla en *FIFA 08*, EA Sports se ha dedicado a pulir y ampliar la misma base jugable: control en 360°, entradas manuales, forcejeos más orgánicos, partidos de hasta veintidós jugadores, modos de juego como Temporadas y Ultimate Team... Será la tercera entrega de *FIFA* que salga en sólo diez meses:



FIFA 14 (PS4)

Supuso el estreno de la saga en la nueva generación. Usaba un nuevo motor gráfico, Ignite, si bien las opciones eran prácticamente las mismas que en PS3.



COPA MUNDIAL FIFA BRASIL 2014

El juego oficial del Mundial de Brasil vio la luz sólo en PS3. Pese a no ser un DLC, no incluyó grandes novedades, pero tenía todo el encanto del torneo.





La lucha por la posesión contará con nuevas animaciones que harán que resulte más verídica que nunca.



EA Sports quiere demostrar con *FIFA 15* todo lo que ha aprendido de PS4 a lo largo de esta temporada, refinando todo lo bueno de *FIFA 14* y aportando novedades.

LA **EMOCIÓN DEL FÚTBOL,** EL GRAN FICHAJE DE LA TEMPORADA

Una de las grandes novedades de *FIFA 15* vendrá del lado de la expresividad de los futbolistas. Gracias a un complejo sistema de interacciones que irá variando a lo largo de los partidos, cada jugador mostrará una actitud respecto a los otros veintiuno: alegría, enfado, reproche, consuelo... Los banquillos y las gradas, que se comportarán de distinta forma según su lugar de origen, también rezumarán vida.







The Evil Within será un survival horror "a la vieja usanza", con sus sustos, sus huidas desesperadas, sus momentos emocionantes... Recordará a algunos clásicos como el grandioso *Resident Evil 4*.

The Evil Within

VUELVE EL **TERROR** GENUINO A NUESTRAS CONSOLAS

Shinji Mikami, director de algunos de los "survival horror" más alabados de la historia de PlayStation como *Resident Evil, Dino Crisis* o *Resident Evil 4,* se ha propuesto revitalizar el género con *The Evil Within.* Su protagonista será Sebastian Castellanos, un detective que llega a un sórdido hospital para investigar una misteriosa masacre y, de paso, bucear en la historia de Leslie, un joven trastornado que parece tener un talento fuera de lo común. Pero pronto descubriremos que lo que estos oscuros pasillos ocultan es una especie de zombis que nos perseguirán sin descanso. Podremos deshacernos de ellos usando armas como pistolas o escopetas (la cámara se colocará en nuestro hombro para que apuntemos con comodidad), aunque pronto nos toparemos con enemigos de mas entidad a los que no podremos enfrentarnos tan "alegremente" y que nos obligarán a poner pies en polvorosa, como el ya conocido carnicero Boxman o el misterioso Ruvik, un fantasmal personaje envuelto en un sudario que aparecerá cuando menos nos lo esperemos y al que no podremos derrotar (un poco en plan Némesis de *RE3*).

Como buen survival horror, no faltarán los puzzles. Y hemos de decir que los que hemos visto hasta ahora tienen buena pinta: variados, de dificultad creciente y algunos vienen con "sorpresa" (como nos equivoquemos, nuestro protagonista podrá sufrir las consecuencias...). La exploración de los escenarios será clave. A veces, investigar será crucial para avanzar, mientras que en otras ocasiones servirá para cumplir tareas secundarias. Habrá objetos coleccionables y también ítems para mejorar las habilidades físicas de Sebastian. Éste tendrá una barra de vida y otra de resistencia que deberemos mejorar.

Sombras de árboles que se mueven en la distancia, risas de niños detrás de una pared, rastros de sangre que llevan a una habitación cercana... *The Evil Within* promete helarnos la sangre. Muy pronto veremos si lo consigue.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Puede que formalmente no sea demasiado rompedor, pero ante la escasez de juegos de terror "clásicos" que hemos vivido estos últimos años, tenemos muchas ganas de echarle el guante a *The Evil Within*.







■ Los enemigos serán bastante variados, desde esta especie de zombis a implacables jefes finales.



■ Manejaremos al detective Castellanos en una historia que pondrá a prueba su cordura.

» SE PARECE A...

Su desarrollo recordará en buena medida al de *Resident Evil 4*: una "montaña rusa" que combinará momentos de agobio y acción (con la cámara al hombro), con puzzles, sustos, enemigos implacables... Aunque en *The Evil Within* el terror psicológico estará más presente, lo que le acercará también a los *Silent Hill*.



RESIDENT EVIL 4

Por planteamiento, desarrollo, puzzles, etc, guardará muchas semejanzas con *The Evil Within*. No en vano los dos juegos están dirigidos por Shinji Mikami.



SILENT HILL DOWNPOUR

Otro "survival horror" que nos presenta a un atribulado protagonista y que juega con el terror psicológico, aunque *TEW* promete ser superior en todo.





■ Usará el motor gráfico id Tech 5, el mismo que *Rage* y *Wolfenstein: TNO* y que también utilizará *Doom 4*.

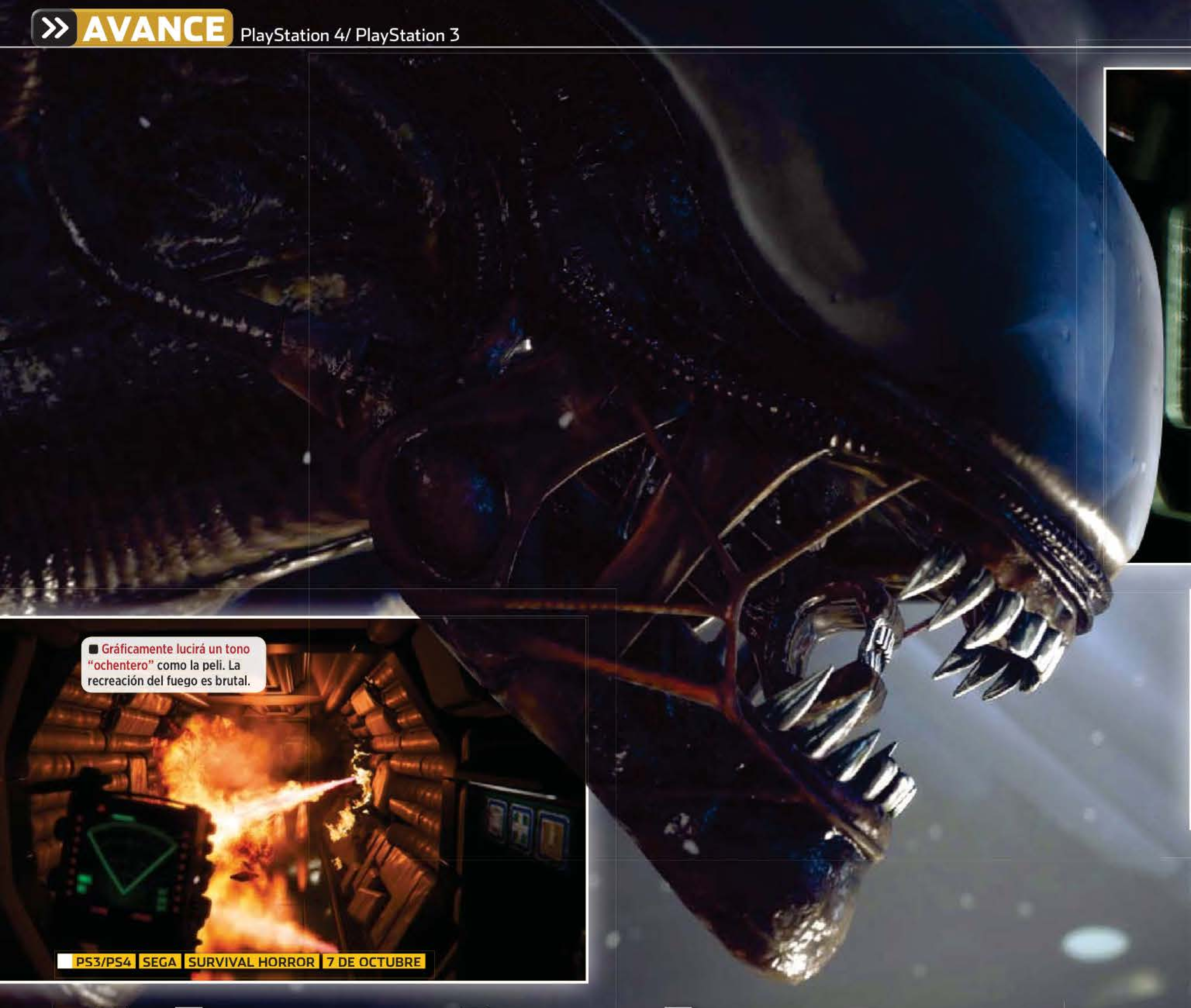
***The Evil Within* se va a apoyar en algunos clásicos del terror cinematográfico y "consolero" para brindarnos una experiencia que promete helarnos la sangre...**

» REFERENCIAS **CINEMATOGRÁFICAS** MÁS QUE CONOCIDAS

En lo que hemos visto, ya hemos encontrado no pocas referencias a clásicos del cine de terror: el carnicero Boxman nos remite a "La Matanza de Texas"; otro enemigo nos ha recordado a Sadako de "The Ring"; hemos sufrido trampas a lo "Saw" y torrentes de sangre como el de "El Resplandor"; las alucinaciones y repentinos cambios de escenario nos recuerdan a "La Escalera de Jacob"...







Gráficamente lucirá un tono "ochentero" como la peli. La recreación del fuego es brutal.

PS3/PS4 | SEGA | SURVIVAL HORROR | 7 DE OCTUBRE

Alien Isolation

¿LISTOS PARA **SOBREVIVIR** ANTE LA MÁQUINA DE MATAR MÁS PERFECTA?

Los chicos de Creative Assembly (autores de los *Total War* de PC) van a volcar la angustiosa y opresiva atmósfera de la película "Alien: el Octavo Pasajero" en *Alien Isolation*, un auténtico "survival horror" en primera persona. Olvidaos de los tiros de *Colonial Marines*, porque aquí Amanda Ripley (la hija de la teniente Ripley) vivirá una pesadilla similar a la de su madre, pero 15 años después y en la estación espacial Sevastopol. Dicha nave es un auténtico laberinto que ofrecerá un desarrollo de misiones lineal (aunque siempre podremos volver atrás y retornar a zonas ya exploradas). Pronto descubriremos que la mayoría de los supervivientes (humanos y androides) que quedan allí quizá no sean tan amigables como esperábamos.... Y es que también están luchando por su vida, ya que un xenomorfo está sembrando el terror por estos oscuros pasillos. Como ya sabréis, sólo hay un alien en el juego, que nos pondrá las cosas muy difíciles ya que apenas podremos dañarle. Y eso que manejaremos pistolas, lanzallamas, distintos explosivos... Pero nuestra mejor arma será el radar, que nos revelará la posición del xenomorfo. En *Alien Isolation* la acción directa cederá todo el protagonismo al sigilo, así que deberemos estar preparados para escondernos en todo momento y avanzar sin llamar su atención. Y es que IA del alien es diabólica e imprevisible, con lo que os aseguramos que moriréis muchas veces. Sus creadores han podido acceder a material inédito de la peli que han aprovechado para el juego, dándole un toque "retro" a la ambientación muy convincente, algo que gustará los fans, que también gozarán con los incentivos de reserva del juego: dos misiones extra que tienen mucho que ver con la primera peli. En "Tripulación Prescindible" podremos escoger entre Ellen Ripley, Dallas o Parker, momentos después de la muerte de Brett, para tratar de aislar al alien. En "Última Superviviente" controlaremos a Ellen Ripley en su intento de escapar a bordo de la nave Narciso. Pero tranquilos, que estas dos misiones también estarán disponibles como DLC de pago para los que compren el juego a posteriori.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Un "survival horror" en primera persona con toda la tensión y el agobio de la película "Alien: el octavo pasajero". Incluso respetará su estética "ochentera".



Manejando a la hija de la teniente Ripley, tendremos que sobrevivir en los pasillos de la estación espacial Sevastopol en la que un xenomorfo adulto está sembrando el terror.





SE PARECE A...

No es que sea algo habitual, pero cada vez hay más juegos que combinan un desarrollo basado en el sigilo con una vista en primera persona. Incluso en un catálogo todavía "pequeño" como es el de PS4 ya encontramos buenos representantes de esta tendencia, como el "survival horror" *Outlast* o la aventura *Thief*.



OUTLAST

Outlast también ofrece terror en primera persona y en él también tenemos que correr a escondernos en taquillas. Llevamos una cámara en vez del radar.



THIEF

Una aventura que también adopta una vista subjetiva y en la que el sigilo y el arte de no llamar la atención son nuestras mejores armas. Garrett es más ágil.

¿Veis las fauces del xenomorfo? Pues como no andéis con ojo las vais a sentir muy cerca. En *Alien Isolation* hay armas, sí, pero la mejor de todas es el radar que nos revelará la posición del alien para que podamos evitarle.

INCENTIVOS DE RESERVA PARA **FANÁTICOS** DE ALIEN

Si reservas el juego te llevarás gratis dos misiones protagonizadas por la teniente Ripley y algunos de los personajes de "Alien: el Octavo Pasajero" (también estarán disponibles después como DLC de pago). Además, los 1.000 primeros que lo reserven en GAME se llevarán la peli en Blu-ray, mientras que en otras tiendas recibirán un parche de la nave Sevastopol para pegar en la ropa.





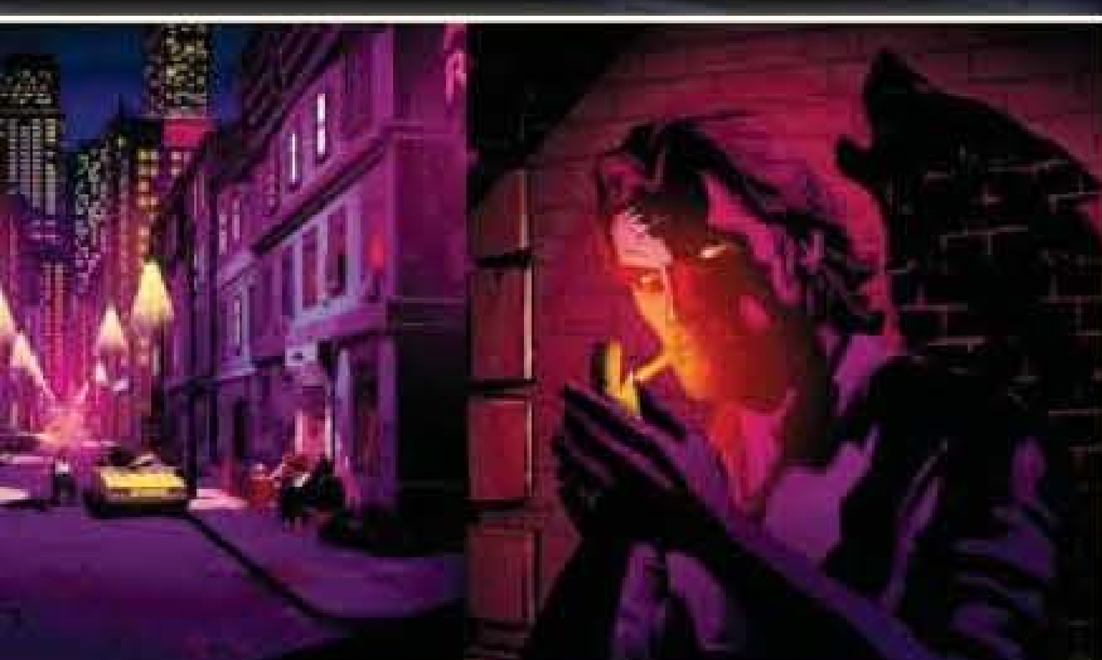


El radar revela la posición y la distancia del enemigo. El sonido ayuda también, aunque no será un "avisador de peligros".



Además del alien, habrá otros enemigos como androides o humanos. Habrá poca munición...







Tras triunfar con *The Walking Dead*, Telltale ha apostado por una aventura inspirada en el cómic "Fábulas", de DC.



Las conversaciones, en las que habrá margen para interactuar, serán el hilo conductor de este "thriller".

PS3 / PS4 | TELLTALE GAMES | AVENTURA | 15 DE SEPTIEMBRE



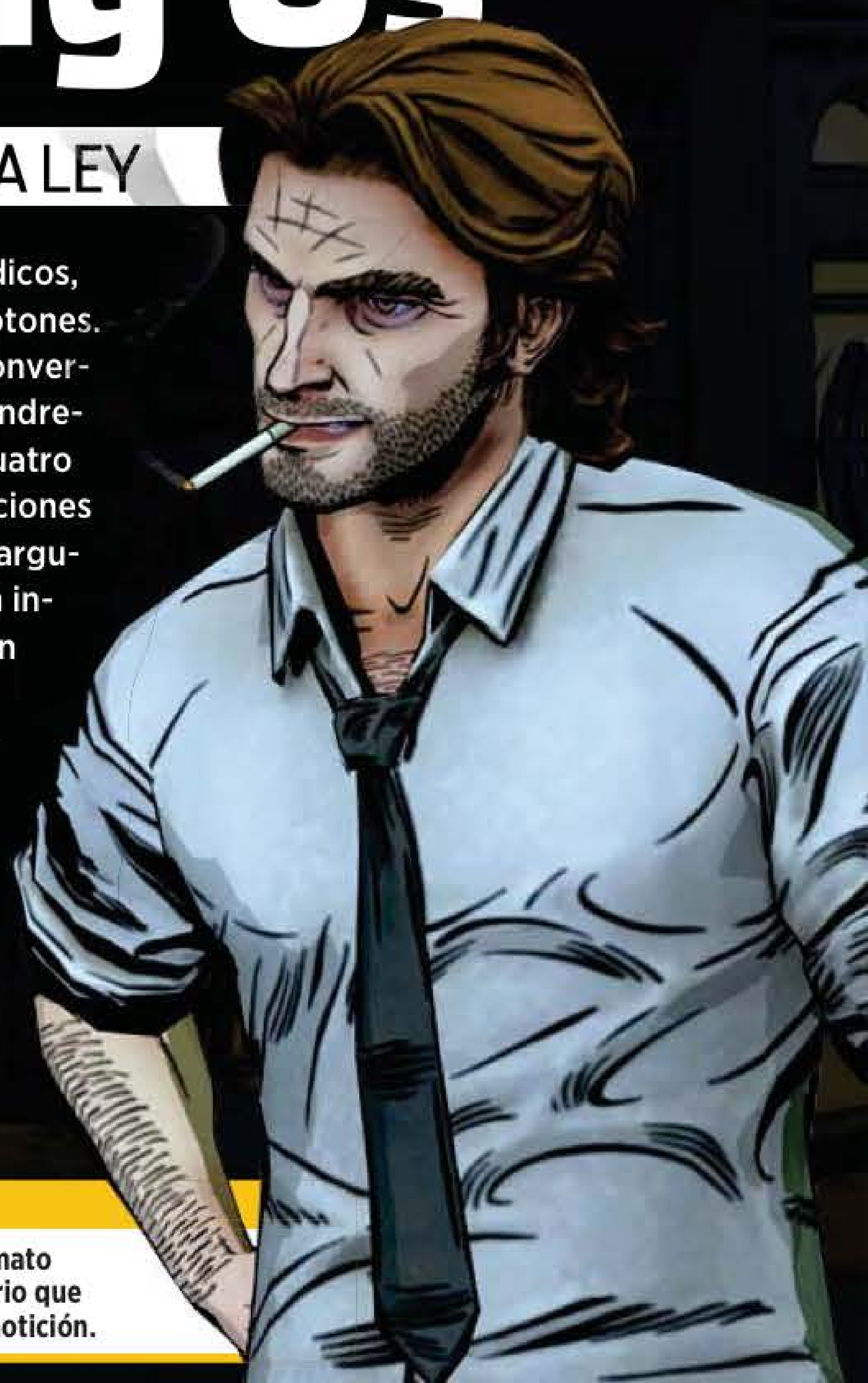
Los personajes rebosarán carisma: el lobo feroz, el leñador, Blancanieves, Bella...

The Wolf Among Us

EL LOBO FEROZ SE HACE TANGIBLE CON TODAS LAS DE LA LEY

Los amantes del formato físico están de enhorabuena: el 15 de septiembre, llega la versión en blu-ray de *The Wolf Among Us*, la genial aventura de Telltale Games, tanto para PS3, la plataforma donde se han venido publicando los capítulos digitales hasta ahora, como para PS4. Los cinco episodios que se incluirán son: *Faith*, *Smoke & Mirrors*, *A Crooked Mile*, *In sheep's Clothing* y *Cry Wolf*. El precio será de 29,95 euros en las dos generaciones, algo razonable para las 10 horas que durará la historia, sin contar su gran rejugabilidad. Inspirada en el cómic "Fábulas", de Bill Willingham y perteneciente al sello DC, la aventura se desarrollará en Fabletown, una comunidad de Manhattan con una gran peculiaridad: sus habitantes son personajes de cuento que, en su mayoría, ocultan su identidad bajo una apariencia humana. Es el caso de Bigby Wolf, el lobo feroz, que ejerce como sheriff del barrio y como protagonista. Alejado de su oscuro pasado, repentinamente se verá obligado a investigar una serie de misteriosos asesinatos. Como en *The Walking Dead*, el desarrollo será el de una aventura gráfica. Habrá que explorar diversos escenarios en busca de pistas, al más puro estilo "point and click", y realizar QTE esporádicos, consistentes en pulsar combinaciones de botones. Sin embargo, lo más importante serán las conversaciones con otros personajes, en las que tendremos un gran poder de decisión, con hasta cuatro opciones de respuesta. También habrá elecciones que darán lugar a numerosas bifurcaciones argumentales. Los capítulos digitales estaban en inglés, pero por suerte esta edición llegará con subtítulos en español (no así las voces).

La dirección artística será una de las bonanzas de *The Wolf Among Us*. Tanto los personajes como los escenarios tendrán una marcada apariencia de cómic, con un uso destacado del "cel shading". Habrá que ver si Telltale ha solventado el problema de los tirones en la tasa de imágenes, sobre todo en el caso de la versión de PS4, donde no debería haber limitaciones.



» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Una de las aventuras más atractivas de 2014, en formato físico, a 30 euros y subtitulado al español. Al contrario que en la fábula de las ovejas, la llegada del lobo es un notición.


La participación del mangaka Masashi Kishimoto en la producción del juego ha dado lugar a un nuevo y peligroso personaje: Naruto Mecha.






En esta nueva entrega de la saga *Storm* se van a mejorar las habilidades de todos los personajes para que estén equilibrados.

PS3 | BANDAI NAMCO | AVENTURA | 13 DE SEPTIEMBRE


Las secuencias de anime parecerán extraídas directamente de la serie.

Naruto Shipudden Ultimate Ninja Storm Revolution

¿QUIÉN ES EL **NINJA** MÁS FUERTE? VAMOS A DESCUBRIRLO

El nuevo objetivo de Uzumaki Naruto será ganar el Torneo Mundial Ninja, un evento en el que luchadores de todo el planeta se dan cita para demostrar todas sus habilidades y técnicas. Pero llegar al podio no va a ser tarea fácil. Y es que para decidir el ganador de cada prueba tendremos que derrotar a 4 contendientes al tiempo que les robamos sus orbes (empezaremos el combate con mil orbes que deberemos conservar). Quien más orbes obtenga al final, ganará. Antes de cada reyerta podremos pasear por la isla en la que se ha habilitado el estadio e interactuar con otros personajes, realizar misiones secundarias, comprar objetos y descubrir muchos secretos, como un puesto de lotería de lo más especial...

Además de participar en el Torneo Mundial, en este *Storm Revolution* también deberemos enfrentarnos a las Aventuras Ninja, en las que aprenderemos más cosas sobre la historia de Naruto. Entre escena y escena manejaremos a un personaje concreto, tipo a lo ya visto en Naruto *Storm Generation*.

Por lo demás, dispondremos de 100 personajes para enfrentarnos a combates mucho más equilibrados. Además, en las batallas por equipos se podrá elegir entre tres opciones: técnica suprema, tipo despertar y tipo de refuerzo.

Gráficamente recuerda a los anteriores *Storm*, lo que significa que disfrutaremos de colores vivos y cel shading, que se fusionan con unas secuencias de animación que consiguen que nos olvidemos de que estamos jugando y nos meten de lleno en el universo de Naruto. Todo esto, unido a las opciones multijugador, parecen garantizar horas de diversión a los fans de la serie.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Podría convertirse en una buena opción para fans de Naruto que deseen superar retos nuevos y quieran conocer más a fondo la historia de sus personajes preferidos.



La historia de Oddworld

Uno de los juegos más recordados de la época de PlayStation regresa en un "remake" hecho desde cero que queremos conmemorar contando la historia de la saga.

La saga *Oddworld* tiene su origen en la compañía Oddworld Inhabitants creada en 1994 por dos veteranos de la animación por ordenador, Sherry McKenna y Lorne Lanning. En una época en la que los juegos tenían contadores de vidas o barras de energía y la pantalla se llenaba de menús, MacKenna y Lanning decidieron idear un estilo de juego en el que no hubiera ni un solo marcador en pantalla y en el que el héroe fuera capaz de tareas imposibles para la época, como comunicarse en cualquier momento con otros personajes, mediante comandos de voz que el jugador podía ejecutar a su antojo. Y es que uno de los objetivos de Oddworld era transmitir emociones, algo que ahora está muy de moda pero que en los lejanos 90 era terreno casi inexplorado.

La belleza estética de las producciones de Oddworld Inhabitants tiene su origen en la formación como pintor de Lanning, que terminó trabajando para la publicidad y el cine. Mientras prestaba sus servicios en los estudios Rhythm & Hues (responsables de los efectos visuales de "Terminador 2", "Alien 3" o "Batman Returns") conoció a Sherry McKenna, otro profesional de los efectos especiales ("Dentro del Laberinto", "Starfighter") y le tentó para crear una empresa de videojuegos. Sin embargo MacKenna consideraba los videojuegos confusos y feos. Dos años tardó Lorne en convencerle de que juntos podían diseñar un universo bello y un juego intuitivo con una historia fascinante y con mensaje. Y también le convenció de que conseguirían algo que al final fue lo verdaderamente difícil: la financiación.

Los que nunca fueron

Aunque el estudio sólo habló de *The Hand of Odd* y de *The Brutal Ballad of Fangus Klot*, las leyendas urbanas hablan de otros títulos de la saga perdidos en el limbo: *SligStorm, Munch's Exoddus, Squeek's Oddysee* y *Nod's Oddysee.*

La idea original de Lorne Lanning era desarrollar cinco juegos ambientados en el mismo universo, Oddworld. Cada juego introduciría un nuevo héroe con un único objetivo: poner fin a la explotación de los recursos naturales y al abuso de distintas razas y culturas sobre otras. La pentalogía empezaría con un héroe muy atípico: un trabajador de una fábrica parecida a las que los países desarrollados tienen en el tercer mundo. Ese héroe anónimo sería Abe, un pobre mudokon ni especialmente listo ni especialmente fuerte. Héroe por accidente. Encontrar alguien dispuesto a editar un juego así y protagonizado por un bicho azul, feo y con la boca cosida, no fue fácil. Las compañías tradicionales no entendían muy bien las innovadoras mecánicas del juego... Finalmente, una joven compañía que había dado el petardazo editando los juegos de id Software, GT Interactive, se atrevió con la aventura y sugirió el nombre definitivo del proyecto (que había gustado mucho en una proyección privada en el E3 de 1996), *Oddworld: Abe's Oddysee.*

La originalidad de su puesta en escena, sus mezcla de puzzles y plataformas, entre *Prince of Persia* y *Flashback*, el carisma del desarrapado Abe, su tierno sentido del humor y la profundidad y riqueza del universo creado para el juego lo convirtieron en un gran éxito en PlayStation a finales de 1997. Eso sí, los críticos más puristas no entendieron que en un momento en el que lo que mandaban eran las 3D, se sacara un juego en 2D de scroll lateral, lo que le valió algunos injustos varapalos. Lo malo del éxito es que a veces te desvía del camino. Oddworld Inhabitants

Con *Abe's Oddysee* se creó un riquísimo mundo, Oddworld, que ha estado en peligro de extinción, como sus habitantes.

Criaturas de Oddworld

El diseño ha sido una de las marcas de la casa a lo largo de toda la serie. Héroes, villanos, fauna autóctona, escenarios... absolutamente todo el trabajo de Oddworld destila arte, originalidad y transmite emociones. Aquí va una pequeñísima muestra.



Mudokons (Abe)
Un pueblo orgulloso, que vivía en armonía con la naturaleza. Los Glukkons los esclavizaron.



Glukkons (Molock)
Controlan Oddworld y usan para sus fines al resto de criaturas. A Molock se le ocurre lo de comer mudokons...



Slig
Las prótesis de sus patas son el regalo de los Glukkons para convencerlos de que se convirtieran en su ejército.



Slog
Los sligs los usan como perros guardianes. Si Abe controla a un slig puede llamar a los Slogs.







Los dos primeros juegos de *Oddworld* fueron 2D de scroll lateral, luego llegarían *Munch's Oddysee* en 3D y *Stranger's Wrath* en primera persona. ¿Los mejores? Las dos aventura de Abe, en 2D.

aparcó la segunda entrega de pentalogía para embarcarse en una secuela directa: *Abe's Exoddus*. La idea era esperar a la siguiente generación de consolas para hacer un juego más grande y mientras tanto aprovechar el enorme trabajo de diseño realizado en *Abe's Oddysee* y ampliar la historia del tierno mudokon... Un año después, en 1998, se lanzó esta segunda parte, con muchísima calidad técnica y artística, pero mucho menos sorprendente.

Y mientras llegaba y no llegaba la nueva generación, y con años y años de diseño conceptual a las espaldas, empezaron a trabajar, esta vez sí, en la segunda entrega de la pentalogía, *Oddworld: Munch's Oddysee*. El primer cambio, además del personaje, era que la acción pasaba de las 2D a las 3D y se quisieron añadir toques roleros, de estrategia, de conducción... Mientras Lanning creaba su historia, GT Interactive fue adquirida por Infogrames, a la que no le apetecían demasiado los experimentos raros y buscaba ingresos rápidos. Vendió la exclusividad de la saga a Microsoft que pasó a tener el control sobre el proyecto e impuso sus normas. Para empezar, el juego no saldría en PS2... Tras plegarse a las exigencias de Microsoft, Oddworld Inhabitants puso a la venta en 2001 para Xbox un juego que sólo se parecía a *Abe's Oddysee* en el título... ¡Hasta había que coger burbujitas verdes para abrir puertas! Es posible que la "tirria" que Lorne Lanning le tiene a las compañías grandes le venga de aquella experiencia. Recientemente ha declarado: "no quiero ser esclavo de las grandes compañías. Casi todos los desarrolladores que conozco y que trabajan en títulos triple A están deseando salir de estas compañías". De hecho, las críticas fueron feroces y los fans quedaron muy decepcionados con un producto que traicionaba todas las líneas maestras trazadas con *Abe' Oddysee*. La pentalogía Oddworld había muerto y Lorne Lanning se planteó muy seriamente tirar la toalla... Al final decidió olvidarse de su historia original y explorar nuevas facetas de Oddworld, un mundo que a estas alturas tenía ya una riquísima mitología detrás.



Nominado al Óscar

En 1999 Oddworld desarrolló un corto basado en *Abe's Exoddus*" que fue nominado para la gala de los Óscar.

En febrero de 2005 vería la luz *Oddworld: Stranger's Wrath*, otra exclusiva para Xbox y PC (bajo el sello de Electronic Arts), en el que ni aparecían ni se mencionaba a Abe o a Munch, aunque se notaba en el paisaje que seguíamos visitando Oddworld y el tema de la munición para la ballesta del cazarrecompensas protagonista (criaturas vivas) seguía teniendo cierto aire de denuncia, así como la lucha contra la industrialización excesiva. El juego obtuvo notable aceptación por parte de crítica, pero las ventas no acompañaron, en parte porque Electronic Arts no mostró demasiado interés en promocionar el juego, lo que explica estas declaraciones de Lanning: "Ha sido muy descorazonador para nosotros ver que el mayor distribuidor de la industria no ha tenido interés en publicitar nuestro juego, a pesar de lo innovador que era". El desánimo cunde en Oddworld Inhabitats y a finales de 2005 se cierra el estudio de desarrollo. La idea era seguir "creando" y externalizar el trabajo. Su siguiente proyecto sería un largometraje, "Citizen Siege", que se estrelló contra el inicio de la crisis de 2008.

En ese momento se abren a la venta digital de sus creaciones y llegan a un acuerdo con el estudio independiente británico Just Add Water (*Gravity Crash*), con el que Oddworld Inhabitants inicia una relación que ellos mismos califican de "simbiótica". Bajo el sello de Just Add Water se lanzan las ediciones HD de *Stranger's Wrath* para PS3 (2011) y PS Vita (2012), el paquete Oddbox (2013) y la Abeboxx (2014). Pero el gran reto al que se enfrentan es al rediseño del genial *Abe's Oddysee* que bajo el subtítulo de *New 'n' Tasty* oculta mucho más que "una jodida remasterización", según palabras del propio Lanning. *New'n' Tasty* es un remake en toda regla, rehecho de cero, que ha costado 5 millones de dólares y 2 de ellos han salido del bolsillo del propio Lanning que se defiende así de quien dice que 20 euros es mucho para un juego descargable: "Se jugará mejor, se verá mejor y tendrá más diversión y horas de juego que otros por los que pagas 60 dólares. Si lo distribuyera una compañía, el precio sería más alto y entonces diríais que es un juego Triple A". Si *New 'n' Tasty* vende 250.000 unidades se podría financiar su siguiente proyecto, un remake de *Abe's Exoddus*. Si sobrepasa las 500.000 se animaría a continuar la pentalogía. Pero Lanning es muy sincero en este tema: "no haré un nuevo juego de Oddworld por 2 millones, lo haré cuando disponga de 5 ó 6". Ojalá los consiga.



Cosas de los japoneses

En el primer juego Abe tenía 4 dedos y en *Exoddus* sólo 3. Y es que para el público japonés podía resultar ofensivo un personaje con cuatro dedos, y puestos a cambiarlo se cambió definitivamente. Y se suavizaron algunas crudas escenas, como los sabrosos "pinchos" de mudokon...





Elum
Una criatura de Oddworld que Abe utiliza como montura, aunque tiene un carácter muy especialito...



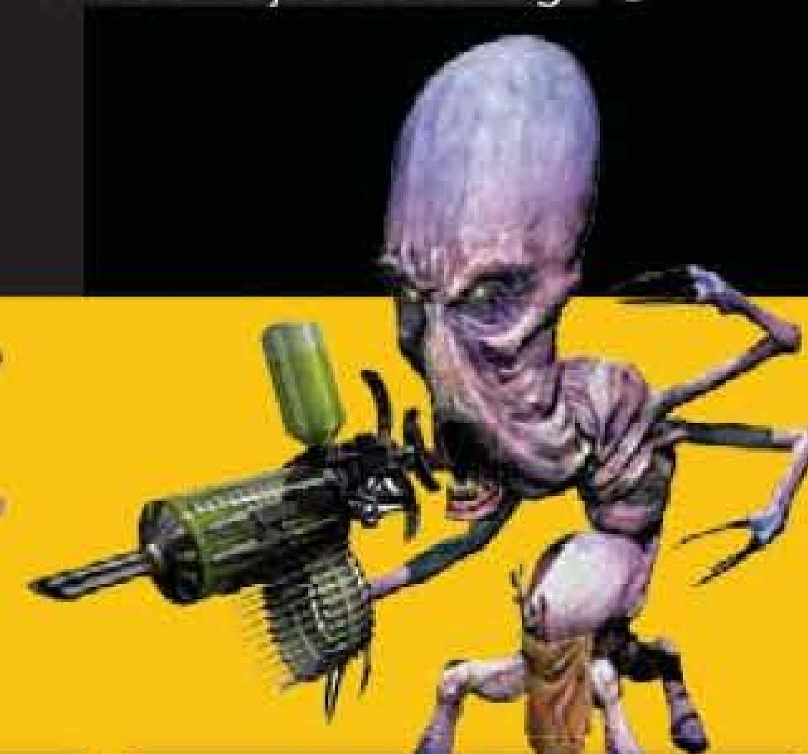
Paramite
Son los animales habitan en las cuevas de Paramonia. Los Glukkons los usan como alimento, hasta casi extinguirlos.



Scrab
Como los paramitas, son usados por los glukkons en sus fábricas de comida y son formidables enemigos.



Gabbit (Munch)
Sólo queda un Gabbit, Munch, que pretende salvar a su raza con la ayuda de Abe en *Munch's Oddysee.*



Vykker
Con sus conocimientos científicos ayudan a los Glukkons a alargar su vida a costa de otras criaturas.

Cronología de la saga

La saga *Oddworld* no es en sí misma demasiado extensa. Ni tan siquiera se completó la idea original de crear una pentalogía. Eso sí, ha dado pie a algunas peculiares versiones.



1997 • PLAYSTATION, PC

ABE'S ODDYSEE

El primer juego de la serie nos presenta a Abe, un mudokon que trabaja en las Granjas Hostiles. Un día descubre que los glukkons quieren vender, además de carne de paramita y scrab, carne de mudokon... Abe deberá huir y salvar a su pueblo. Un juego mágico.



1998 • PLAYSTATION, PC

ABE'S EXODDUS

Secuela directa de *Abe's Oddysee*, parte de su final bueno. Aunque Abe consigue cerrar las Granjas Hostiles, los Glukkons han empezado a robar huesos de mudokon para elaborar cerveza SoulStorm. Abe gana poderes y habilidades y aparecen más criaturas.

1998 • GAME BOY

ODDWORLD: ADVENTURES

Versión portátil de *Abe's Oddysee*. Era un juego de plataformas entretenido, pero muy limitado tanto por las capacidades de la consola, como por el propio desarrollo. Lógicamente, no era ni de lejos tan bonito como el original.

2000 • GAME BOY COLOR

ODDWORLD: ADVENTURES 2

La versión portátil de *Abe's Exoddus* ganó el "color" respecto a su antecesor, aunque era un plataformas entretenido, seguía estando muy lejos de lo ofrecido por el juego original.



2001 • XBOX

MUNCH'S ODDYSEE

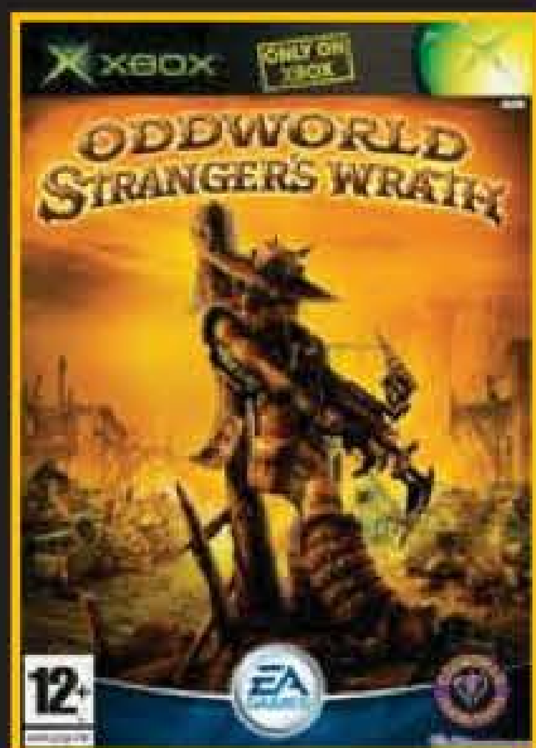
era el segundo juego de la "pentalogía" Oddworld, aunque resultó bastante decepcionante para los fans de la saga, al apartarse de la filosofía del original. Una aventura de plataformas en 3D divertida, pero por debajo de las expectativas.

2003 • GAME BOY ADVANCE

MUNCH'S ODDYSEE

Para adaptar el juego 3D de Xbox a Game Boy Advance se optó por una perspectiva aérea bastante feota. Pero lo peor era un tedioso desarrollo y además plagado de fallos. Les hubiera ido mejor repitiendo la fórmula de las 2D de las anteriores conversiones.

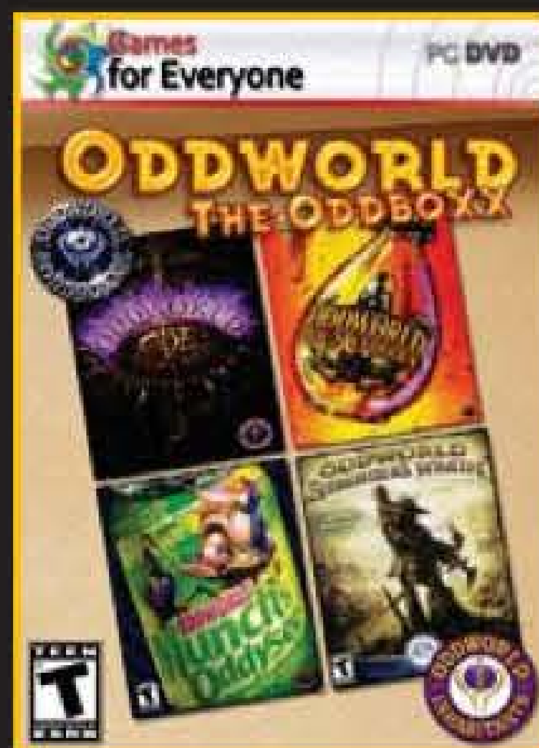




2005 • XBOX, PC

STRANGER'S WRATH

Tras el fracaso de *Munch's Oddysee*, Oddworld abandona la idea de a pentalogía, aunque se mantienen en el mismo universo. Un gran juego, innovador y muy original, que mezcla conceptos de los plataformas y los shooters con muy buenos resultados.



2010 • PC/PS3

THE ODDBOX

Recopilatorios de todos los juegos de la saga que se lanzó primero en PC y llegó a PSN para PS3 en 2013. Incluye las versiones de PSone de *Abe's Oddysee* y *Abe's Exoddus*, las versiones HD de *Munch's Oddysee* HD y *Stranger's Wrath* y el avatar Abe Moon.

2011 • PLAYSTATION 3

STRANGER'S WRATH HD

Just Add Water lanzó en formato descargable la versión HD de *Stranger's Wrath*, que sólo había aparecido en Xbox. El lavado de cara gráfico le sentó muy bien a este original juego que en diciembre de 2012 se lanzó también para PS Vita y que sigue pudiendo adquirirse en PS Store por separado.

2012 • PS3 (PSN)

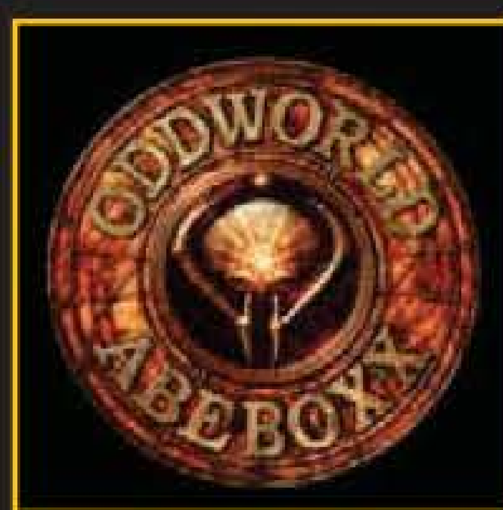
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE HD

Actualmente es imposible conseguir la revisión HD de *Munch's Oddysee* fuera del paquete The Oddbox.

2014 • PS3/PS VITA/PSP (PSN)

ABEBOXX

Reúne los dos jugos de Abe de PSone en una única descarga. Siguen siendo los juegos originales, sin remasterización ni HD y aunque en una tele HD se les nota el "píxel", en PS Vita se disfrutan muy bien todavía.



2014 • PS4, PS3 Y PSVITA

ABE'S ODDYSEE NEW 'N' TASTY

Un remake, hecho de cero Aunque conserva el mismo desarrollo del juego original, se han incluido nuevos puzzles y zonas y algunos cambios en la jugabilidad, como el scroll, ahora de pantalla continua.

2014 • MÓVILES

STRANGER'S WRATH MOBILE

Es la versión para dispositivos móviles, smartphone y tabletas, del juego original de Xbox. Debería ponerse a la venta este año.



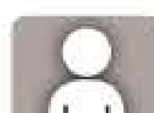


Género:
PLATAFORMAS/ AVENTURA
Desarrollador:
ODDWORLD INHABITANTS
Editor:
GT INTERACTIVE

DISPONIBLE EN PS STORE



Precio:
4,99 EUROS
Compatible con:
PS3, PS VITA Y PSP


JUGADORES
1

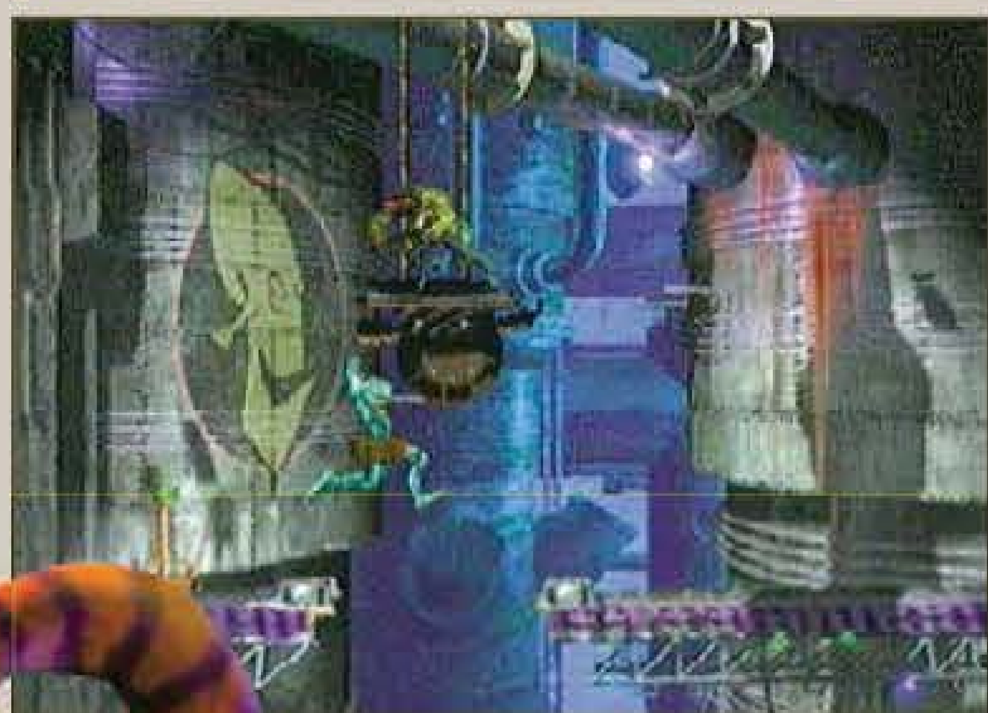

INSTALACIÓN
464MB


TEXTOS
CASTELLANO


VOCES
CASTELLANO











EL COMIENZO DE UNA **ODISEA** QUE QUIZÁ NUNCA ACABE

Abe's Oddysee

Parece mentira que después de más de 15 años este juego, un plataformas "inteligente", siga resultando igual de atractivo.

El pobre Abe es un mudokon que trabaja como un esclavo en las Granjas Hostiles a las órdenes de los Glukkons. Un día, sin querer, descubre que los Glukkons quieren ampliar su negocio de carne y vender todo tipo de delicias... de mudokon. Abe sabe que debe huir y rescatar a sus congéneres, para lo que se embarca en una aventura que sorprende desde el primer minuto y que reta a partes iguales a nuestra habilidad y nuestra inteligencia, al tiempo que desarrolla una profunda trama donde entran en juego la explotación de los recursos naturales, la opresión de unas razas sobre otras y la industrialización sin medida.

El juego sorprendió primero por su cuidada estética y después por su planteamiento. Se trata de un plataformas 2D de scroll lateral, pero por "pantallas". Es decir, cuando el personaje llega al borde derecho de la pantalla, el escenario se mueve hasta mostrar la siguiente pantalla, que no cambiará hasta que lleguemos de nuevo a su extremo. Parece antiguo, pero tiene sentido, ya que prácticamente cada una de las pantallas del juego es un puzzle en el que tenemos que encontrar el modo de avanzar y seguir de una pieza. Para lograrlo podemos hacer que Abe salte, corra, ande, camine de puntillas, rueda... Además, puede hablar (y hasta tirarse pedos), arrojar objetos, activar mecanismos, poseer a ciertos enemigos... Para sobrevivir deberemos ser capaces de combinar con inteligencia todo este abanico de acciones en un desarrollo que recuerda a clásicos como *Prince of Persia, Another World o Flashback*, pero vestido con una trama única y adornado con personajes y situaciones profundas y cargadas de emotividad y simbología. *Abe's Oddysee* sigue estando de actualidad y sigue siendo muy disfrutable. Jugadlo en PS Vita si no os asustan los retos y lo disfrutaréis.

» NECESITAS **HABILIDADES** PARA SOBREVIVIR EN ODDWORLD



① **SIGILO.** Si el slig te ve te disparará, pero si activas la bomba sin que te vea será él el que estalle.



② **POSESIÓN.** Si controlas al slig podrás disparar a otros guardias o dar órdenes al slog.



③ **LENGUAJE.** Habla con los mudokon. Pídeles que te sigan o esperen... Lo que sea para salvarlos.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.
Sara Fargas Maquetación.

Colaboradores: Mercedes López, Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadie, Bruno Sol, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf

playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ª Planta. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 11/2014

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO







» ANÁLISIS
¡Empieza la temporada!

Si algo tiene de bueno que se acabe el verano es que... ¡arranca la nueva temporada de fútbol! Si, cómo nosotros, estáis deseando ver rodar de nuevo el balón (y más después del "papelón" de España en el pasado Mundial), no os podéis perder el próximo número ya que analizaremos EN EXCLUSIVA y antes que nadie *FIFA 15*. ¿Revalidará su título el campeón?

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



» NO QUERRÁS PERDERTELA
¡LA VUELTA AL COLE!

La temida "vuelta al cole" te pesará menos que nunca gracias a los bombazos que desfilarán por nuestras páginas el mes que viene: *InFamous First Light, Alien Isolation, The Evil Within, Destiny*...



» AVANCES
F1 2014

Descubre todas las novedades del nuevo juego de F1 que prepara Codemasters para PS3 este otoño. ¡Y las del F1 de PS4 para 2015!



» REPORTAJE
LOS HÉROES MENOS HEROICOS

¿Pensáis que todos los protagonistas de videojuegos molan? Nosotros no y el mes que viene les "sacaremos los colores" a los héroes más "losers" de PlayStation. Y sí, sale Raiden de *MGS2* y alguno más que seguro que os sorprenderá...

Suscríbete a Playmanía

¡Elige tu oferta!



50€ (gastos de envío incluidos)

12 números de Playmanía + Headset PX-440

- Para PS4
- Sonido estéreo de alta calidad con speaker de 40mm.
- Diseño funcional: almohadillas suaves y ajustables, control de volumen y silenciado de micrófono.
- 1 metro de cable con conexión minijack (3,5mm)

PVP recomendado: 34,95€

Características técnicas: Loudhailer diameter: 40mm (NdFeB)
Independent game and chat volume controls
Frequency range: 20-20.000Hz / Sensitivity: 112 ± 3dB at 1 khz
Impedance: 32 Ohm at 1khz / Max Input power: 30mW
Mic Dimension: 6.0*5.0mm / Mic Sensitivity: -38dB +/- 3 dB 7
Mic Frequency Range: 50-10KHz / Mic Impedance: -2.2KΩ at 1khz
Headset cable length: 1.0m

indeca BUSINESS



28€ (gastos de envío incluidos)

12 números de Playmanía + SUPERDESCUENTO

Cada ejemplar te sale a 2.33 €

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/playmania
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso